LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

Player ZONE

GIGA CADEAUX
s autocollants pour vos
ables et le calendrier
1992

N° 16

NOUVEAUTES 92
Les tests complets

SUPER MARIO 3
L'astuce qui tue

MADE IN JAPAN
Les nouveautés du Japon

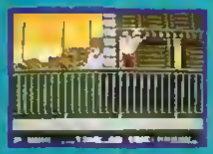
FOOT US
Le test ultime

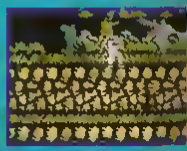
25F

M 4413 - 16 - 25,00 F
MENSUEL - JANVIER 92

Ninte

ENTERTAINM





Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

FAITES TREMBLE

endo®

ENT SYSTEM®

EDITO

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Bonne année 1992 ! Dans 8 ans, on sera en l'an 2000. Que seront devenus les jeux vidéo ? *Player One* fêtera son 103e numéro et de quoi parlerons-nous ? De jeux à plusieurs joueurs connectés par satellite, de réalité virtuelle où vous serez plongés dans un univers complètement imaginaire ? Tiens, ce serait amusant que vous nous écriviez pour nous donner votre vision sur l'avenir des jeux en l'an 2000. La meilleure lettre serait publiée et son auteur recevrait un cadeau. En attendant, pour ce numéro 16, nous vous avons réservé deux belles surprises. D'abord un super calendrier Game Boy et ensuite des autocollants pour mettre sur les manettes de votre NES. Le mois prochain, nous ferons pareil pour Sega. Sinon, vous retrouverez la formule habituelle de *Player One* avec de vrais tests et de vraies infos. Bonne lecture et au mois prochain.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 32 à 43), toutes vos lettres sont les bienvenues
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 96 à 103) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/21 - STOP INFO
- 22/27 - MADE IN JAPAN
- 32/43 - TRUCS EN VRAC
- 44 - CONCOURS
- 46/57 - TESTS DE JEUX
- 59 - ABONNEMENT
- 60/95 - TESTS DE JEUX
- 96/105 - PLANS ET ASTUCES
- 106/107 - PETITES ANNONCES
- 108/109 - SOS
- 110/111 - BEST OF ARCADE
- 112/113 - REPORTAGE
- 114 - TOP 10

FABULEUX Un super calendrier et des autocollants

SUPER MARIO 3 Découvrez les warp zones secrètes

JOHN MADDEN II La meilleure simulation de foot US

TRUCS EN VRAC Les meilleures astuces pour finir vos jeux

3615 PLAYER ONE Branchez-vous sur le serveur minitel de Player One

AMUSEXPO Le reportage sur le salon réservé aux bornes d'arcade.

Ce numéro comprend en encart non folioté un calendrier 8 pages et une planche d'autocollants. Ces deux articles sont gratuits et ne peuvent être vendus séparément.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan 92130 ISSY LES MOULINEAUX Tél. : 40 93 [illegible]
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL NAQUET
Secrétaire de rédaction : Ivan GAUCHER.
Rédaction : Veronique BOISSARIE, François DANIEL, Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS.
Traductions : Vouke et Christophe SOIROT
Couverture : Fred BLANCHARD
Plans : Philippe LECONTE
Publicité : tél : 40 93 07 88
Chefs de publicité : Françoise GODARD, Corinne FISCHER.
Assistante marketing et responsable télématique : Barbara RING-REMY.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER

Directrice artistique et concept visuel : Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure : C.S.M
Impression : SIMA Torcy.
Service abonnements : Nazia BOUBEKRI Tél : 40 93 07 00.
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 250 FF.
Par avion : Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer : 540 FF Afrique : 485 FF.
Média Système Edition. SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain Kahn
Directeur délégué : Philippe Martin
Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1992

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h

Courr

Salut les kids ! 1992 commence fort pour Player et pour fêter cette nouvelle année, on vous a réservé une méga surprise : un calendrier et des autocollants hyper branchés pour vos paddles NES. Mais que les autres se rassurent, dès le mois prochain, on renouvellera le coup pour Sega. Si vous avez d'autres idées de cadeaux qu'on pourrait vous faire, écrivez-moi, une nouvelle fois nous essaierons de réaliser vos rêves les plus fous.
Sam

Hella Sam,
Ton journal est super ! Je l'achète depuis le premier numéro. Mais ce n'est pas tout, j'ai des questions qui m'empêchent vraiment de dormir ! Je compte m'acheter une Super NES (version française). J'ai lu dans le numéro 15 qu'elle serait lancée le 1er avril 1992 en France. 1) J'aimerais savoir d'où vous tenez ces informations et si l'on peut compter dessus. Car je n'ai pas envie de me retrouver avec 1 490 F en poche pour rien. 2) D'autres magazines du mois de décembre n'en parlent pas, j'aimerais savoir pourquoi il n'y a que vous qui en avez parlé et pas les autres ? (A part un autre magazine dont je ne citeroi pas le nom qui a dit que la date serait repoussée jusqu'en 1993, est-ce-vrai ? Je ne pourrai jamais tenir jusque-là). J'espère que tu me publieras sinon je craque ! Merci. Ah, j'allais oublier, salut à toute l'équipe. Bye.

Famicom Man.

Salut mec,
A *Player One* on met un point d'honneur à ne publier que des infos sûres et vérifiées. Contrairement à d'autres, nous ne faisons pas circuler de rumeurs surtout à propos de nouvelles machines et de leur arrivée en France, car nous ne voulons pas donner de faux espoirs à nos lecteurs. La Super NES arrivera bien en France début avril. Nous tenons nos informations du directeur commercial de Nintendo France. Si les autres magazines sortis en décembre n'en ont pas parlé c'est parce qu'ils n'ont pas eu le temps de le faire. Quant à celui qui a annoncé la sortie en 1993 et bien tant pis pour lui... Les lecteurs jugeront de la fiabilité des informations qu'il donne. Ciao Famicom man.

Sam

Salut Sam,Ca ne te derangerait pas si j'ai quelques petites questions qui m'empêchent de jouer heureux sur ma console préférée ? Avez-vous déjà testé Mickey Mouse Castle of Illusion, WonderBoy II et III sur Master System et Batman sur NES ? Si oui, dans quele numéros de mon journal adoré ? Avez-vous (aussi) consacré un « Plans et astuces » à Teenage Mutant Hero Turtles sur NES ? Si oui, pourrez-vous me les envoyer ? Pouvez-vous me dire tous les premiers jeux de la Super Famicom de Nintendo (à part Final Fight et Super Mario 4) ? Voilà, c'est tout. J'espère que ça suffit paur me répondre.

Ciao.

Hello l'inconnu,
Nous avons bien parlé de tous les jeux que tu cites Je profite de ta lettre pour faire une nouvelle fois un point sur la commande des anciens numéros de *Player One*. En page 58 vous trouverez un bon de commande avec tous les renseignements nécessaires. Il suffit de bien suivre les recommandations qui y sont indiquées pour vous procurer les anciens numéros. Pour répondre plus précisément à ta question voilà la liste : *Player One* N° 7 Mickey Mouse Castle of Illusion , *Player One* N° 1 (épuisé) les plans de Wonder Boy II ; *Player One* N° 4 les plans de Wonder Boy III. A noter que ces deux derniers jeux sont sortis avant que *Player One* existe et que nous ne les avons donc pas testés ; *Player One* N° 2 (épuisé) le test de Batman ; *Player One* n° 7 les plans des Tortues. Tu peux obtenir tous les renseignements que je viens de te donner sur le 36 15 Player One. Pour Batman sur NES, tu peux acheter *Nintendo Player*, notre petit frère où tu trouveras les plans de tous les niveaux de ce fabuleux jeu. Pour la Super Nes va faire un tour de la rubrique « Stop Info » où nous faisons le point sur la sortie des jeux qui seront disponibles en même temps que la console. Ciao

Sam

Salut Sam,
Avant tout, je tiens à dire un grand merci à toute l'équipe des testeurs de Player One pour la qualité de leurs articles. N'y changez absolument rien. Tout y est parfait (je fais surtout allusion à l'humour toujours excellent dont vous n'abusez jamais, bravo entre autres à Chris pour PS III). Il est donc d'autant plus dom-

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier

mage que vous ne testiez pas des imparts parallèles (il y a longtemps que j'ai fini Gynaug). M'enfin bon, j'arrête de te prendre la tête pour te poser mes questions. 1) Les cartouches MD pourront-elles tirer parti des routines du Mega CD ? 2) Y-a-t-il un problème technique qui empêche la réalisation d'un tennis sur Mega D (il me semble que le premier ferait un carton pour peu qu'il soit pas trop mauvais) ? 3) Vous avez présenté récemment le CDI. Alors voilà : j'ai assisté à la démo du jeu en fractales de Psygnosis sur CDTV (pfuiiit... quel son !). Que pourrait donc apporter de plus le CDI ? (En clair, cela vaut-il la peine d'attendre un an la sortie du CDI ?). Ciao Sam.

Olivier

Salut Olivier,
Merci pour les compliments et bonjour chez toi. Pour la Mega D la réponse est non. Les cartouches qui sont destinées à la Mega D ne tireront pas parti des capacités techniques du Mega CD. Seuls les CD-ROM pourront utiliser ces nouvelles capacités. Je vais encore répondre « non » à ta deuxième question. Il n'y a aucune raison technique qui empêche de faire un Tennis sur Mega D. Et je suis d'accord avec toi, la première simulation de ce genre pourrait faire un carton, d'ailleurs une société française est en train de travailler sur une telle simulation. Enfin, Le CDI et le CDTV sont des produits très proches l'un de l'autre. Ils offrent à peu près les mêmes possibilités. Par contre, ils sont incompatibles entre eux. Le CDTV est développé par Commodore, le CDI par Philips, Sony et Matsuchita. Que peut donc faire un constructeur isolé contre ces trois géants de l'électronique. Plus simplement, il semble évident que le standard mondial va être le CDI et non le CDTV, et donc que les éditeurs développeront plus facilement sur CDI que sur CDTV. A mon avis, il vaut mieux attendre la sortie du CDI.Ciao Olivier.

Sam

Salut Sam,
Si je t'écris, ce n'est pas pour critiquer ton journal, bien au contraire. Très franchement, j'estime que c'est le meilleur dans son genre. Bon, passé les louanges, j'écris pour vous donner une petite idée qui serait sensas à mes yeux : il s'agirait de réaliser un lexique de fin d'année regroupant tous les tests que vous avez faite durant l'année, en les classant par ordre alphabétique et par console, en indiquant les numéros de Player One dans lesquels ils se trouvent sans oublier, bien sûr le numéro de la page. D'avance je te remercie de ne pas mettre ma lettre au panier et de réfléchir à cette idée.

Super Mag Brice.

Cher Bice,
Ton idée est pas mal du tout, je l'ai proposée à toute l'équipe et ils l'ont trouvée excellente. Wonder s'est déjà mis au boulot et nous prépare donc ce récapitulatif de tous les jeux testés depuis le début de *Player One*. Par contre, on ne sait pas encore dans quel numéro de *Player* on va pouvoir le passer, mais ça ne devrait pas trop tarder. Ciao.

Sam

Salut Sam,
Ton mag est naze et complètement dépassé (c'est une blague !). J'ai des questions à te poser pour éclairer mon esprit. 1) Dans le n° 12, un lecteur te demande pourquoi tu ne mets pas de note « maniabilité » et tu réponds que vous avez la note de « jouabilité » qui veut dire la même chose; mais, vous n'avez pas de note « jouabilité ». Pourrais-tu éclairer mon esprit ? 2) Pourriez-vous tester R-Type et Thunder-Blade (ou d'autres bons hits) sur Master et Marioland sur Game Boy ? 3) Pourquoi Crevette teste-t-il beaucoup de jeux Master, alors qu'il a dit clairement qu'il n'aimait pas cette machine ? 4) Pourriez-vous publier la photo de tous les testeurs ? 5) Pourquoi Mickey a-t-il plus que Sonic sur Mega Drive, alors que Sonic est meilleur comme vous le dites si bien ? Sois bon, Sam, réponds à mon bombardement de questions.

Salut Sam.
Sega game Boyens.

Salut mec,
Ben, je devais pas être en super forme quand j'ai répondu au courrier du n° 12, je me suis complètement planté, et c'est vrai qu'il serait temps de mettre une note de « jouabilité » ou de « maniabilité » dans *Player One*. R-Typer et Thunder Blade sont sortis avant que ne paraisse le n° 1 de *Player* c'est pour ça que nous ne les avons pas testés. Pour MarioLand, tu trouveras le test dans le *Player One* n° 2. Si on le laissait faire, Crevette voudrait tester tous les jeux. Et même si la Master n'est pas sa console, il a suffisament d'expérience pour reconnaître un bon jeu d'un mauvais. Pas de photos des testeurs pour l'instant. Ca va venir, mais quand ?. . Disons que Sonic nous a vraiment impressionnés sur le coup, mais qu'après on s'est rendu compte que Mickey était peut-être meilleur. De toute façon, l'écart de notes est vraiment très faible et les deux jeux sont aussi bons l'un que l'autre, c'est vraiment une affaire de goût. Ciao

Sam

sur le 3615 code *Player One*

STOP INFO

RETROUVEZ TOUTES LES DERNIERES INFOS ET LE TOP 10 JAPONAIS SUR 3615 PLAYER ONE

LOOK SUPER FAMICOM POUR LA SUPER NES

Après avoir été le premier à donner la date officielle de lancement de la Super NES en France, *Player One* continue son investigation et vous livre les derniers détails de l'affaire... Comme vous le savez tous depuis le numéro du mois dernier, la Super NES sera officiellement distribuée à partir du 3 avril prochain. Par contre, ce qui est nouveau, c'est que contrairement à toute attente et à ce qu'avait annoncé Nintendo dans un premier temps, la Super NES française aura le même design que la Super Famicom japonaise ! Ce qui, je m'en doute, ne peut que vous réjouir, puisqu'elle est bien plus belle que la version américaine ! Côté prix, cela ne change pas, le pack Super NES/Mario 4 plus 2 paddles, vaudra bien 1 490 F. Ce qui est nouveau, c'est que l'on connaît, maintenant, le prix des cartouches, il tournera aux alentours de 500 F (c'est hyper cher, on est d'accord, mais certains jeux comme Zelda III, Castlevania IV, The Legend Of the Mystical Ninja... les valent largement). Il faudra bien sélectionner les jeux à l'achat, parce que payer 500 F pour une daube ça fait mal ! Dernier point avant de conclure, la liste des premiers jeux qui seront disponibles au lancement est actuellement la suivante : F-Zero, Pilotwings, Popoulous, Sim City et Zelda III. A trois mois du lancement de la plus excitante des consoles, la pression monte...

LA PC ENGINE LT

On vous avait rapidement parlé, dans les numéros précédents, de la PC Engine LT, sortie le 13 décembre dernier. Voici un peu plus de détails. La PC Engine LT (pour Lap Top) est une bien étrange machine ! Il s'agit, en fait, d'une Core Grafx (à peu près le même format) équipée d'un écran pivotant. Le tuner TV (standard NTSC) est intégrée à la machine, et il existe un tas d'extensions possibles. Il est, par exemple, possible de brancher une antenne extérieure. Plus fort encore, le connecteur d'extension pour brancher sur le CD-Rom est aussi intégré! Mais dans ces conditions est-ce toujours une portable ? De plus elle est livrée avec un raccord pour le branchement sur un allume-cigare, et une alimentation 9 V, mais il est impossible d'y jouer loin d'une prise électrique ! Donc, il s'agit d'une transportable et non d'une portable ! Quant au prix, il y a de quoi dégoûter même les plus nantis (environ 6 000 F au Japon et près de 7 000 F chez les revendeurs parallèles parisiens !). Tous ces éléments en font une machine totalement surréaliste, qui n'est adaptée qu'au marché japonais (et encore)... Elle répond aux soucis de NEC d'explorer des voies technologiques nouvelles, mais elle ne peut, en aucun cas, se révéler un bon choix pour l'utilisateur français (par contre, la PC Engine GT reste, malgré son prix, la portable la plus démoniaque de la planète).
Crevette, qui n'échangera jamais sa GT contre une LT !

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES PC ENGINE LT

CPU [illegible]
MEMOIRE [illegible]
COULEURS [illegible]
RESOLUTION [illegible]
TAILLE DES SPRITES [illegible]
NOMBRE MAXIMAL DE SPRITES [illegible]
NOMBRE D'ARRIERE-PLANS [illegible]
FONCTIONS SONORES [illegible]
FONCTIONS AFFICHAGE PC [illegible]
TUNER TV [illegible]
POIDS [illegible]
ALIMENTATION [illegible]
INTERFACES [illegible]
PRIX [illegible]

BONNE ANNÉE !

STUN RUNNER

Tout le monde sait que les nanas conduisent hyper bien, ont des nerfs d'acier et des réflexes d'une rapidité sans faille. C'est pour ça qu'on m'a donné à tester Stun Runner... La compétition sportive de ce jeu se déroule en 2492. L'engin à conduire est très particulier, genre mi-voiture de course,

mi-vaisseau spatial. Le but est de traverser toute une série de niveaux à une vitesse supersonique en évitant les obstacles et sans dépasser le temps très court imparti. Pour détruire les ennemis, il faut utiliser le laser ou bien les exterminer en groupe avec les ondes de choc ramassées durant la course. Certains niveaux demandent un passage obligatoire sur des accélérateurs, sinon vous ne terminerez jamais à temps : mais faites gaffe aux obstacles, car votre voiture ne possède que six couches de blindage et chaque choc vous en enlève une. Pour vous aider, étudiez bien le plan de course proposé avant le départ : circuit, éléments spéciaux, types du terrain, tout est indiqué. Après ces petites informations, vous comprendrez aisément que le jeu n'est pas évident. Il faut réagir hyper rapidement devant chaque situation, car votre engin est au top de la vitesse. La réalisation sur Lynx de Stun Runner, encore un hit de borne d'arcade, est une réussite à réserver aux conducteurs de choc. Comme moi, quoi ! Ah bon, je l'ai déjà dit ?

HARD DRIVIN

Le mythique Hard Drivin, simulation de conduite par excellence, a l'honneur d'arriver sur la Lynx. Une gageure qu'Atari n'a malheureusement pu mener à bien. Qu'est-ce qu'on s'éclatait alors dans mon jeune temps sur Hard Drivin ! Cette fabuleuse simulation sur borne d'arcade déchaînait les fous de la conduite. Combien de bagnoles ai-je personnellement éclatées sur le parcours... Faut que j'arrête, je me fais du mal. Il ne suffisait pas d'aller vite, il fallait gérer le moindre mouvement du volant et surtout sa vitesse. Sinon on s'emplafonnait les autres voitures, les obstacles et puis on loupait les cascades. Tout ça pour ne pas avoir respecté la limitation de vitesse. C'était vraiment un must. Depuis, tous les micros ont tenté la reprise du jeu mais sans résultat marquant. Forcément, sans volant déjà ça limite l'intérêt du jeu. Néanmoins, la jouabilité aurait souvent pu être meilleure. Alors si les micros ont raté leur coup, vous vous doutez qu'Atari avait peu de chance sur sa portable, pourtant puissante. Le

résultat est donc très bof : la voiture se traîne, a des accidents sans qu'on n'ait rien vu venir, sans parler des sorties de route hyper difficiles à gérer. Hard Drivin, dans cette version, ne vaut donc pas un détour de parcours.

ROBOTRON

En l'an 2084, les robotrons veulent exterminer la race humaine : seul le mutant peut les sauver. Et un shoot them up sur la Lynx, un ! D'entrée de jeu, mettez vos lunettes parce que des personnages aussi minuscules et nombreux, ça ne court pas les écrans. D'aucuns appellent Robotron un shoot total, car il faut vraiment tirer sans arrêt sur tout ce qui bouge. Le jeu est connu comme étant un ancien hit d'arcade d'Atari Games, et on attendait avec impatience la version Lynx. Mouais... pas terrible la pagaille à l'écran, mais heureusement Robotron a différents modes de tir très originaux. Soit le mutant ne tire que face à lui, soit il tire dans une direction et peut tourner lentement dans le sens des aiguilles d'une montre. Et le must du genre : le tir peut aussi être automatique et tourner sans arrêt hyper rapidement. Dans ce cas-là, le mutant ne voit rien de ce qui se trame autour, mais il dégomme tout. Avec cinq niveaux de difficulté différents et des dizaines de niveaux de combat, vous n'êtes pas prêts de finir le jeu. Un petit truc qui peut toujours servir : quand le mutant apparaît au milieu de l'écran, il est indestructible pendant quelques secondes : profitez-en pour vous barrer dans un coin en tirant dans tous les sens. Et n'oubliez pas de sauver les humains présents en les touchant.

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITEÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO

utilisables sur consoles NINTENDO®

NOUVEAU

1 - Record des ventes au Japon : 16 super jeux de "128 k" : 899 F

2 - La compil exceptionnelle : 90 super jeux de "56 k" et "128 k" : 1200 F

NINTENDO® est une marque déposée

toutes taxes et transports compris

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

R.C. 344 115 514 000 12

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL - 34, rue de Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir :

- ❑ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
- ❑ Les deux cassettes, la 16 et la 90 pour 2000 F
- ❑ 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1200 F

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les 10 jours, et je serai remboursé aussitôt

Nom :..... Prénoms :.....

Adresse : .....

Code postal :..... Localité : .....

Age :..... Téléphone .....

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

LA GAME BOY SE PREND UNE BANANE !

Pour tous ceux qui ont peur d'abîmer leur Game Boy au cours de randonnées champêtres, Nintendo distribue officiellement une banane de bonne qualité. Une pochette secondaire reçoit la Game Boy pendant que la pochette principale sert de rangement aux cartouches et diverses accessoires qui peuvent accompagner la machine. Disponible chez tous les revendeurs officiels Nintendo.

SONIC IN THE POCKET

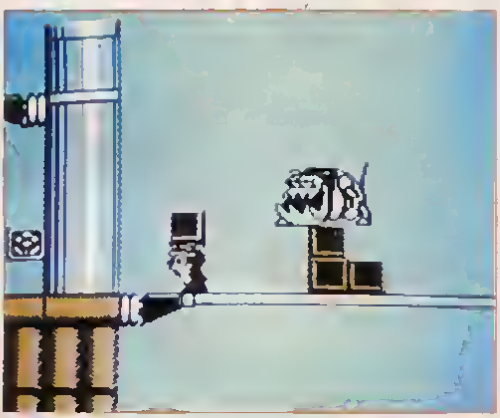
Tous les possesseurs de Game Gear l'attendent avec impatience, le voilà, c'est Sonic the Hedgehog. C'est la version Master System toute crachée (elle est, de toute façon, excellente) mais en beaucoup plus rapide. Cela s'explique par le fait qu'un écran LCD est beaucoup moins contraignant à gérer par la machine qu'un écran à tube cathodique. Alors, déjà que Sonic est naturellement speed, j'vous raconte pas comment ça accélère...
Dispo fin janvier dans toutes les bonnes quincailleries.

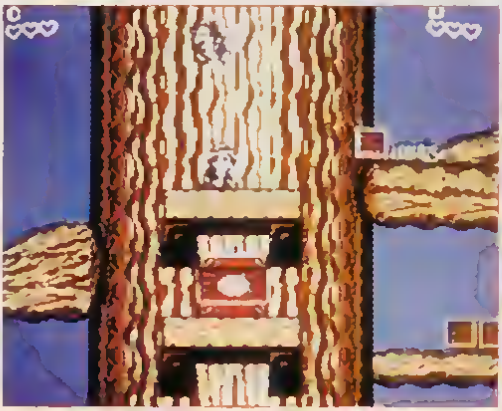
GEARS FOR THE GAME GEAR

Bonne nouvelle, les accessoires que l'on attendait depuis la sortie de la Game Gear sont finalement arrivés (ils ont dû arriver à pied par la Chine !). Dans le tas, on trouve le câble Gear to Gear, pour connecter deux consoles et se faire des méga bastons. On trouve aussi le battery pack, ce petit accu autonome qui assure 1 heure et demie d'autonomie. Seul problème, et de taille, il est impossible de le brancher directement sur le secteur, il faut rajouter une alimentation secteur classique, ce qui augmente largement le prix d'achat (de plus, il est anormal que l'on soit obligé d'acheter en option l'appareil pour le recharger !). Cela dit, ça permet tout de même d'éviter de se ruiner en piles. Autre accessoire, pour ceux qui aiment jouer en voiture, voici le « car adaptor » qui permet de brancher la Game Gear sur l'allume-cigare de n'importe quel modèle de voiture... Vive les embouteillages ? Et pour finir, l'alimentation secteur spécial Game Gear, identique à celui de la Master System, sauf qu'il possède 3 mètres de câble pour pouvoir jouer loin de la prise de courant. Tous ces accessoires sont immédiatement disponibles chez les revendeurs.

RESCUE RANGER (TIC & TAC)

L'univers Walt Disney continue d'investir le monde des consoles... Pour notre plus grand bonheur.
Capcom, l'éditeur culte des journalistes de *Player One* (on vous le répète assez souvent !) vient encore de signer une petite merveille : Rescue Ranger. Grande première pour l'éditeur nippon, il s'est associé avec Walt Disney pour produire cette adaptation du célèbre dessin animé Tic et Tac. On retrouve, les deux petits écureuils, héros de la série, dans une aventure naïve mais sympa ! Respect du dessin animé oblige, on peut jouer à deux simultanément. Il s'agit, concrètement, d'un petit jeu de plate-forme dans lequel vous contrôlez Tic ou Tac avec la possibilité de saisir les nombreux objets que l'on trouve dans le décor. En mode 2 joueurs, il est même possible de prendre son petit camarade. Une fois que vous avez ces objets en mains, vous pouvez les balancer sur les ennemis qui vous attaquent (les gros bouledogues cybernétiques, par exemple). Il faut, aussi, éviter les nombreux obstacles au sol, comme les cactus ou les étincelles (quand on escalade les poteaux électriques, sport habituel de l'écureuil). On peut vous dire à l'avance que les graphismes sont mignons tout pleins, que l'animation est excellente, et surtout, que la jouabilité est fabuleuse. Sortie prévue pour début février, retrouvez le test complet dans *Player One*.





SEGA CHESS

Les soirs d'hiver au coin du feu, rien de tel qu'une bonne partie d'échecs pour apprécier réellement le sens de l'existence. Seulement, trouver des partenaires pour ce jeu fascinant, mais réputé complexe, n'est pas toujours une sinécure. Deux solutions à ce problème existentiel : arracher votre petite sœur au club Dorothée pour tenter de lui expliquer les règles ou brancher Sega Chess sur votre Master. Se maniant agréablement grâce à un système d'icônes, cette cartouche propose au choix une représentation en 3D, belle mais parfois confuse, ou une vue de dessus. Les options sont nombreuses, et il est même possible de placer ses pièces sur l'échiquier pour tenter de résoudre tel ou tel problème. Le programme joue correctement, et la présence de plusieurs niveaux de difficulté garantit que les débutants ne seront pas coulés. Du tout bon pour les amateurs et un agréable complément à la ludothèque de la Master. Iggy essaye de devenir intelligent pour vous faire un test complet dès le mois prochain.

FLYING SHARK

MEGA DRIVE

Depuis le temps qu'on nous le promettait, Flying Shark arrive enfin. Est-ce

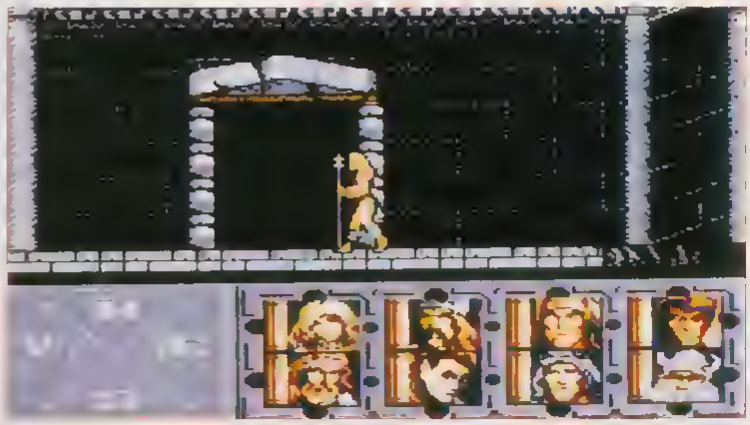
vraiment une bonne idée ? Pas grand-chose à dire sur ce jeu de tir à scrolling vertical, si ce n'est que ça se passe pendant la Seconde Guerre mondiale et que vous pouvez appeler à la rescousse

une escadrille de petits avions. Avec toujours cette borrible bande noire sur le côté, qui rétrécit encore le champ de jeu. Pas franchement nul mais pas passionnant non plus, Flying Shark ne marquera pas son époque. Un petit shoot them up de plus, un !

HEROES OF THE LANCE

MASTER SYSTEM

On vous mettait l'eau à la bouche depuis plusieurs mois et, paf, au moment où on le reçoit enfin, il est trop tard pour vous livrer un test complet. La mort dans l'âme, nous nous résignons donc à vous reparler une dernière fois de Heroes of the Lance sur Master avant de vous livrer, promis juré, le test le mois prochain. Ce jeu est suffisamment proche de Donjons et Dragons, pour être approuvé par TSR, eux-mêmes. Néanmoins, il s'agit plutôt d'une arcade-aventure que d'un jeu de rôle à proprement parler. L'ambiance est présente, les graphismes excellents, mais l'animation se traîne un peu. La suite au prochain numéro.

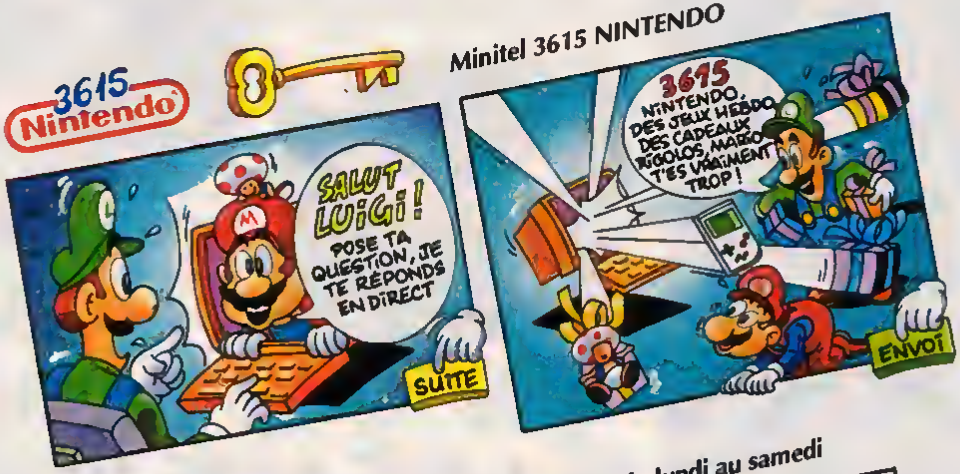


LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo !

3615 Nintendo

Minitel 3615 NINTENDO



SOS Nintendo

(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi

Club Nintendo

BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex

Nintendo

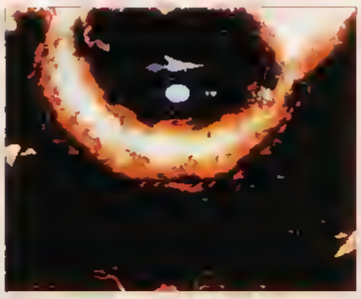
à très bientôt !

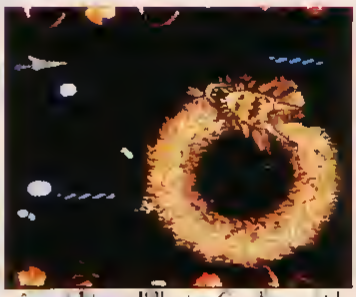
RESULTAT DU CONCOURS NEO-GEO

[illegible]

SALAMANDER ET GRADIUS

L'un des jeux culte de Konami, Salamander, aussi appelé Life Force sur certaines machines, refait surface dans une très bonne version NEC. C'est l'adaptation au pixel près. Mais ce n'est pas tout, dans la même veine et du





même éditeur, l'illustre Gradius suit le mouvement et s'installe sur la NEC. Retrouvez-les le mois prochain... dans *Player One*.

LA GAME BOY N'EN LOUPE PAS UNE

Suite à l'immense succès qu'a remporté la Game Boy ces six derniers mois, les importateurs en profitent pour continuer de nous inonder d'accessoires. Voici donc les deux derniers grossisseurs d'écran : la loupe Nuby et le Sunsoft Wide Boy. Tous les deux s'agrippent sur les côtés de la machine et se contentent juste d'agrandir l'image de l'écran. Ils sont équipés, pour cela, d'une lentille grossissante. Après un petit test rapide, il s'avère que le Sunsoft Wide Boy est bien plus pratique et de bien meilleure qualité que le modèle Nuby. Même si la surface de sa loupe est plus petite, le Wide Boy déforme moins, et l'image est plus nette. De plus, le principe de soufflet pour le replier est vraiment bien conçu et en limite l'encombrement. Tous les deux valent dans les 150 F (cela varie selon les revendeurs).

Sun Soft + Wide Boy

La loupe Nuby

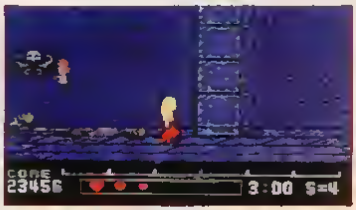
DERNIERE MINUTE

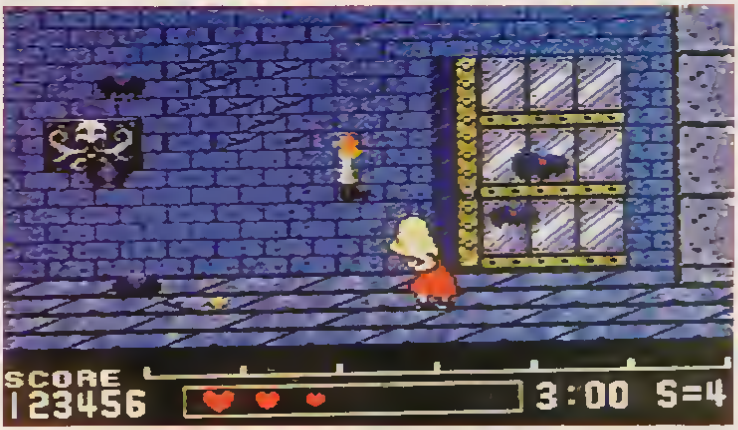
BONANZA BROS SUR MEGADRIVE

Alors que la version Master System est testée ce mois-ci, la version Megadrive vient tout juste de nous arriver avec ses jolis graphismes (on dirait des Lego, c'est cool !) au look étrange venu d'ailleurs. Il est, donc, immédiatement disponible chez votre revendeur préféré et sera testé dans le prochain *Player*.

LASER GHOST SUR MASTER SYSTEM

Lui aussi vient tout juste d'arriver à la rédac. Il s'agit d'un petit jeu un peu particulier, dont l'héroïne s'est fait taxer son âme et est retenue prisonnière des fantômes. Ce qui est amusant, c'est que l'on peut y jouer au Phaser. Cela faisait longtemps, non ? Rendez-vous le mois prochain.





RUNNING BATTLE

Le dernier de la liste, c'est un beat'em up classique, très fortement inspiré de Vigilante. Vous les retrouverez aussi dans le prochain *Player*.

RÉSULTATS DU CONCOURS NINTENDO

[illegible]

[illegible]

[illegible]

OUT RUN EUROPA

Préseoté dans le numéro précédent, il n'est toujours pas arrivé chez nous. Dans cette déviatioo du méga hit Out Run, il faut parcourir non plus les Etats-Unis mais l'Europe. Pour cela, vous disposerez de divers eogins, aussi hétéroclites que des motos, jetskis, Ferrari F40, bref, un peu n'importe quoi. En

clair, à part le nom, on ne retrouve plus grand-chose du bit d'arcade. Oo l'attend dooc pour la fin du mois, ou début février. De toute façon, ce ne sera pas le jeu de l'année...

SCOOP SUR MEGADRIVE

On vous avait annoncé le mois dernier que Ayrton Senna venait de signer avec Sega pour la réalisation de Super Monaco GP II. Et comme on ne perd pas de temps à *Player One*, voici les premières images du jeu ! On applaudit bien fort ! Et comme oo o'est pas à cela près, voici dans le même temps quelques images de Joe Mootana 2 (Sportstalk Football) que l'on avait, aussi, annoncé il y a quelque temps. Classe totale, non ?

ROLLERGAMES™

Course poursuite effrénée sur rollerskates

Les Roller Games sont les jeux preferes du XXIeme siecle Mais les membres criminels de V I P E R veulent s'emparer de l'argent attribué au Prix Mega, Ils kidnappent Emerson, l'organisateur des Roller Games Trois equipes de patineurs a roulettes entament la poursuite et pourchassent les gangsters a travers toute la ville

Roller Games voici des jeux passionants de KONAMI

KONAMI a encore davantage de hits pour le systeme Nintendo Teenage Mutant Hero Turtles II, Top Gun – The Second Mission et Mission Impossible

Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants

PALCOM SOFTWARE

Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

KONAMI® and KONAMIGAMES® are registered trademarks of KONAMI Software Corporation © 1990 World Alliance of Rollersports Inc Sam's Music Productions – Motown Productions
RollerGames ™ is a trademark of World Alliance of Rollersports

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture du Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

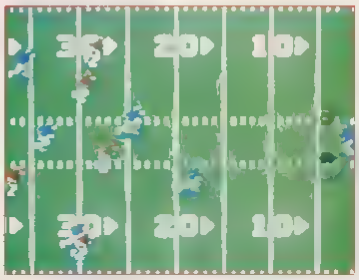
Jeu d'aventure.

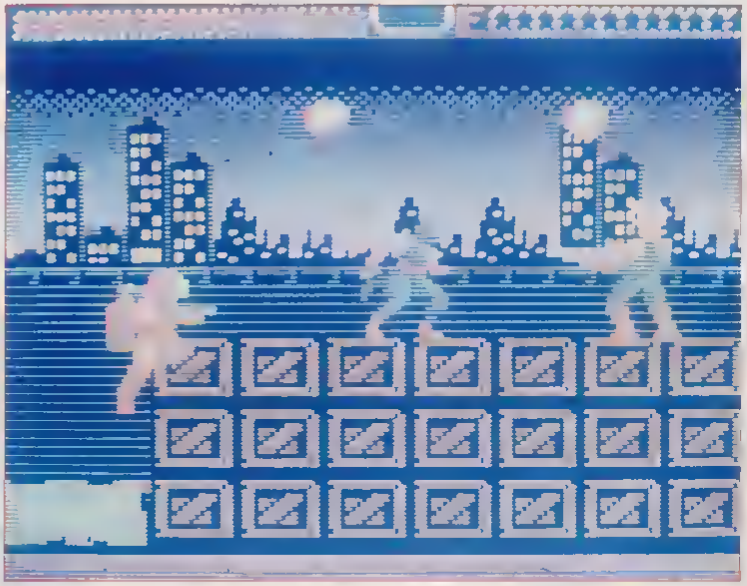
Et enfin... les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade.

LES NEW

Pour marquer ce début d'année, la Game Gear s'apprête à accueillir une importante fournée de titres. On commence en beauté avec Donald Duck, le même que sur Master System (il ne faut pas le confondre avec Quackshot sur Megadrive, qui n'a rien à voir). Si vous voulez avoir une idée de la tête qu'il aura, vous pouvez toujours lire le test de la version Master System (dans ce numéro). Pour les amateurs de jeux d'arcade/réflexion, en voici un qui nous paraît comme l'un des meilleurs du genre, il s'appelle Slider. Pour l'anecdote, Slider s'appelle Sqweek à l'origine, et nous vient de Loriciels, l'un des plus gros éditeurs français. Pour l'avoir déjà terminé, nous pouvons vous dire que c'est une véritable merveille, probablement celui qui nous a le plus attirés sur Game Gear. Il devrait sortir rapidement. Dans un style complètement opposé, Fantasy Zone est un petit jeu totalement fantaisiste. Un shoot'em up aux couleurs pastel et aux ennemis inhabituels. Ce n'est pas un mauvais titre, et il devrait sortir dans le courant du mois chez votre revendeur attitré.

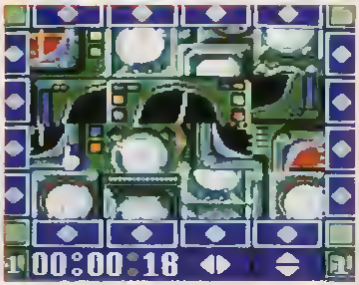

Joe Montana Football


Ninja Gaiden

Toujours dans la rubrique Shoot'em up, Halley Wars est beaucoup plus classique. Il reprend le thème habituel du vaisseau spatial attaqué par des milliers d'aliens puants. Il sera bientôt disponible. Passons du shoot'em up au beat'em up avec Ninja Gaiden. Après être sorti sur Lynx et sur Nes (sous le nom de Shadow Warrior), ce célèbre jeu de combat vous transforme en ninja, face à des gangs new-yorkais...

S GAME GEAR

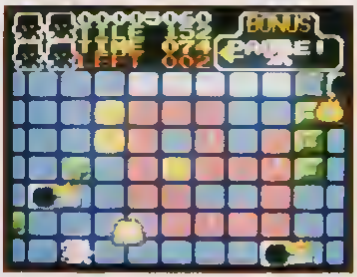
Donald Duck



Kineco

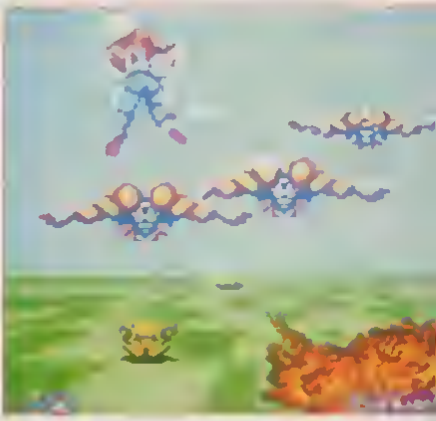
Halley Wars

Fantasy Zone



Slider

Baston à mort ! Ça aussi, c'est annoncé pour bientôt, mais comme toujours avec Sega, il n'y a pas de date précise. Dans la série des vieux succès que l'on tient absolument à caser, revoici Space Harrier. C'est la première fois en version portable et, espérons, la dernière, car cette arcade est impossible à adapter sur les consoles d'aujourd'hui (bien que la version Game Gear soit la plus réussie). En tout cas, ça sort bientôt. On finit avec un peu de sueur sur le front, pour les amateurs de plus en plus nombreux du foot US, avec Joe Montana Football. C'est, comme souvent, la version Master System, adaptée pour la Game Gear. Tous ces titres seront testés en temps et en heure dans *Player One*...



Space Harrier

MADE IN

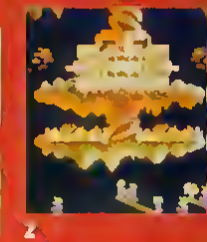
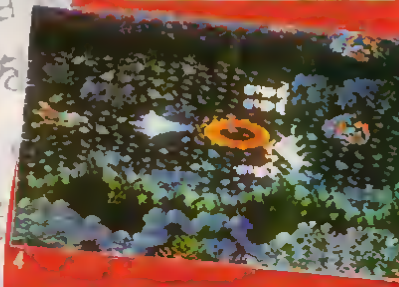
Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

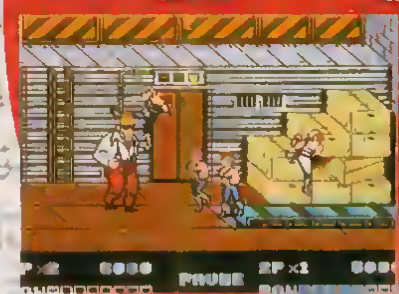
SUPER FAMICOM

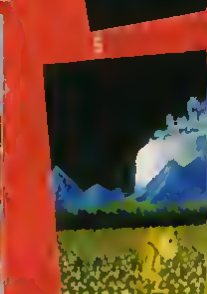
A la veille de son débarquement en Europe, la Super Famicom continue à marcher du feu de dieu au pays du Soleil Levant. Trois titres dans le Top 5 nippon, la performance est appréciable. Ajoutez-y le Top 10 US, dont les trois premières places sont trustées par des jeux Super NES et vous aurez une idée du carton mondial qu'est en train de réussir Nintendo. Vivement avril ! Encore faiblarde sur les shoot them up, la 16 bits prodige commence à se doter enfin des titres forts qui lui manquaient dans ce domaine. Thunder Spirit, l'adaptation de Thunder Force III, visiblement très proche de la version Megadrive, devrait arriver dans les échoppes courant janvier. Quant à Phalanx, un autre « je mange de l'alien tous les matins » à scrolling horizontal doté de superbes décors, on peut l'espérer pour mars. Prions, mes frères, pour qu'il n'y ait pas trop de ralentissements, car ces deux titres constituent des grands classiques en puissance. Dans un tout autre registre, celui du foot, Super Formation Soccer — le grand Super Formation Soccer ! — propose une nouveauté par rapport à la version Core : des graphismes en semi-3D absolument canons. Ça vient de voir le jour et j'en ai l'eau à la bouche. Et comme plus on est de fous plus on rit, il sera rejoint par Super Cup Soccer, une autre simulation de ballon rond, toujours en 3D. Vu la qualité de Formation Soccer, on souhaite bonne chance au petit nouveau. Vous préférez la réflexion ? Alors que diriez-vous de Lemings, dispo depuis moins d'une semaine. Ce fabuleux jeu de réflexion, original et très accrocheur, est déjà un grand classique. Enfin, n'oublions pas Dungeon Master, également tout frais sorti des fourneaux. Un must du jeu de rôle, entièrement graphique et indispensable pour tout amateur du genre. Et côté baston, accrochez-vous : voila qu'on nous annonce pour le printemps Final Fight Guy, la suite de Final Fight, et Mechanized Police Jack, très beau jeu dans la lignée, lui aussi, de Final Fight. Argh !!!

MEGADRIVE

En cette année nouvelle, la Megadrive « CD-romise » à fond. La sortie du Mega CD dans les boutiques nipponnes nous fournit l'occasion rêvée pour faire le point sur les développements en cours sur ce fabuleux périphérique. Au cours du premier trimestre





1 : Phalanx (Super Famicom).
2 : Lemmings (Super Famicom).
3 : Mechanized Police Jack (Super Famicom).
4 : Thunder Spirit (Super Famicom)
5/6 Rise of the Dragon (Mega CD).
7 : Double Dragon II (Megadrive).

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du J

8 : Juju Kid (Megadrive).
9 : Salamander (PC Engine).
10 : Shadow of the Beast (Super CD Rom).
11 : Forgotten World (Super CD Rom).

apparaîtront un peu plus de 10 titres. Mis à part Solfeace, un shoot them up un peu terne pour du CD, Ernest Evans, un beat them up très réussi à première vue, et Heavy Nova, une Goldorakerie, les jeux de rôle et de stratégie se taillent la part du lion. Jugez donc : 3*3 eyes, Lunar the silver star, Dark Wizard, Road of Ire, des jeux de rôle bon teint, un war game et Nostalgia 1907, une aventure policière. Tous seront évidemment jouables tant qu'ils n'auront pas été traduits. Voilà qui devrait faire réfléchir les petits Français candidats à l'acquisition d'un Mega CD d'importation parallèle. Mais c'est la seconde fournée, prévue pour l'automne prochain, qui laisse le plus rêveur. Celle-ci comprend en effet des jeux d'aventure et de stratégie américains qui se sont déjà forgé une légende sur les plus gros des micro-ordinateurs. Parmi les heureux élus, on compte tout simplement Sim Earth, une simulation de gestion du monde, de sa création aux temps futurs et Rise of the Dragon, un jeu d'aventure aux graphismes somptueux, et Wing Commander, la simulation spatiale/shoot them la plus hallucinante jamais réalisée. Bref, trois jeux ultra originaux dont la richesse n'a d'égale que la beauté graphique. Sur CD, le résultat devrait être détonnant ! N'oublions pas non plus Prince of Persia, toujours génial, qui réussira ainsi un beau triplé : Core, Megadrive et Super Famicom. Le Mega CD, c'est bien beau mais en France, ce sont des cartouches qu'on a. Période post-Noël oblige, pas de sorties majeures de ce côté-là, si ce n'est Double Dragon II qui ne devrait plus se faire attendre bien longtemps et Super Fantasy zone, un shoot them up pour les plus petits. On parle également de Juju Kid, plus connu sous le nom de Toki, un jeu de combat marrant mettant en scène un gorille. Une bonne nouvelle pour finir : Super Monaco GP, l'un des meilleurs jeux de la Megadrive, se verra doté d'une suite en avril, cautionnée par Ayrton Seyna, le célèbre champion kamikaze brésilien.

■ PC ENGINE ■

Malgré les assauts de ses concurrents, Nec continue son petit bonhomme de chemin au Japon. Aujourd'hui, dans le chapitre « Alors, ça vient ? », voici Forgotten World. Annoncée depuis plus d'un an sur CD-Rom, cette adaptation d'une célèbre borne Capcom, n'est achevée qu'à 60 % pour le moment. Heureusement que la superbe qualité des graphismes, visiblement très travaillés, incite à se montrer indulgent. Shadow of the beast, testé sur Megadrive dans le dernier *Player*, est prévu pour mars, toujours sur CD-Rom. Si le jeu reste le même, les graphismes et la bande sonore ont été légèrement améliorés. C'est à peu près à cette époque, également, que sortiront les versions CD Rom de Panza Kick Boxing et Davis Cup Tennis, deux jeux qui ont pour caractéristiques d'avoir été développés à 100 % par les Frenchies de Loriciel. Quant aux cartouches, ce n'est pas l'abondance. On signalera surtout Ninja Ryuken, une sorte de Shinobi en pseudo 3D. Enfin, il sera toujours possible de se rabattre sur l'excellent Salamander, sorti depuis peu.

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », c'est la rubrique interne de Made in Japan et elle vous propose les minitests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nipponnes. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont succeptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voir même de ne jamais toucher le sol français.

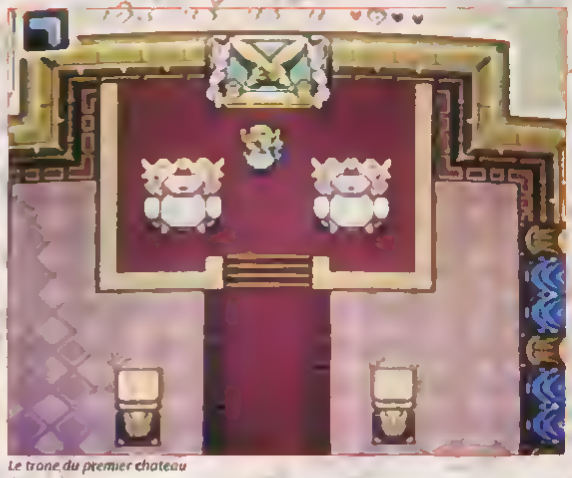
SUPER FAMICOM

THE LEGEND OF ZELDA

LE voilà, IL est là !

Il y a deux éléments immuables dont ne peut se séparer une console Nintendo : le premier s'appelle Super Mario, et le deuxième s'appelle... Zelda ! La Super Famicom ne pouvait déroger à la règle ! C'est donc un an après sa sortie au japon que Zelda III y rejoint Super Mario 4 ! En fait, ce n'est pas tout à fait exact de le nommer Zelda III, car il s'agit plutôt de Super Legend Of Zelda (la traduction du titre japonais donne littéralement : « the legend of Zelda » et rien d'autre !). Pour bien comprendre l'importance de ce jeu chez Nintendo, il faut savoir qu'il bénéficie du même temps de développement, du même budget et de la même logistique que Mario. Il faut savoir aussi que c'est toujours Shigeru Miyamoto (voir *Player* n° 14), le génie de chez Nintendo (Mario, Zelda, Donkey Kong), qui s'est occupé de la réalisation... Bonheur suprême !

La carte zoom utilise le fameux mode 7 de la Super Famicom



Le trône du premier château

EXTASE... LE MOT EST FAIBLE !

Au vu des possibilités de la Super Famicom, on se doutait que Zelda ne pouvait être que fantastique ! Mais là, cela dépasse nos rêves les plus fous ! Même si comme moi, on est pas un fou de Zelda sur la NES, on ne peut que tomber amoureux de la version 16 bits ! Bon, le changement le plus visible, c'est bien évidemment les graphismes ! Le mode de jeu est le même que dans Zelda 1, donc Link est vue de haut. Les couleurs sont pastel

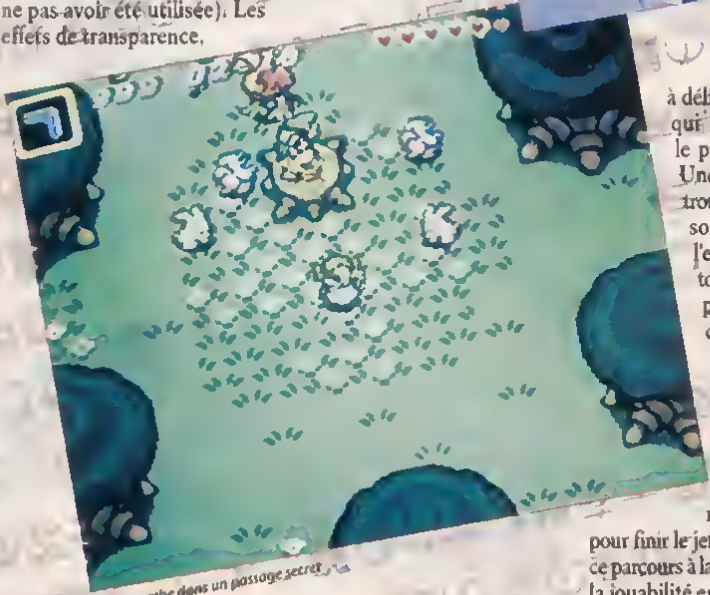
Des graphismes à tomber par terre.

avec des décors dignes des meilleures BD d'Heroic Fantasy. Quand on commence le jeu, on se retrouve en plein orage, avec une pluie battante. L'effet de pluie est carrément démoniaque, au bout de cinq minutes de jeu, on se sent complètement trempé ! Surtout que la baode sonore en rajoute un maximum ! Les effets visuels de la Super Famicom sont exploités au maximum (seule la rotation « hard » semble ne pas avoir été utilisée). Les effets de transparence, qui sont l'un des points forts de cette machine, apparaissent pour diverses utilisations : déjà, tous les textes du jeu s'affichent en transparence. La fiche de personnage s'incruste aussi en transparence sur l'image. La dernière utilisation vient, par exemple, dans la forêt magique. Cela donne un super rendu de brumes genre film d'horreur... Chaude ambiance.

DIRECT LINK

Bien évidemment, le jeu est immense. Il se déroule comme suit: on commence sur une partie du monde. La première mission consiste à délivrer la princesse qui se trouve dans le premier château. Une fois que l'on a trouvé comment s'en sortir, on accède à l'ensemble du territoire ! On peut aller partout. Par contre, en ce qui concerne votre quête, le plan général indique l'endroit où se trouvent les diverses éléments à réunir, et pour finir le jeu, il faudra suivre ce parcours à la lettre. Et comme la jouabilité est plus qu'exceptionnelle (link répond à la lettre aux sollicitations du paddle), et que la marge de manœuvre de votre héros est presque infinie (on peut déplacer des objets, prendre des objets, donner des coup d'épée dans les fourrés ou les saisir et les jeter sur ses ennemis), on se sent vraiment autonome... La machine ne nous limite plus ! Le nombre d'astuces à trouver est aussi à la hauteur de la réputation de Zelda et de Nintendo en général. Mais, je crois que le plus important, c'est l'ambiance générale du jeu qui est vraiment particulière et qui accroche dès le premier coup de paddle ! Ce qui est dangereux, c'est que c'est peut être la drogue la plus forte que l'on puisse trouver : cinq minute d'exposition et c'est fini, on en rêve la nuit, on en salive rien qu'à y pensez. En clair, vous l'aurez compris, Myamoto et son team du Nintendo Research / Development ont encore frappé très, très, très fort !!!

Rencontre insolite sur le chemin du village


Zelda tombe dans un passage secret

SUPER FAMICOM

JOE AND MAC (CAVEMAN NINJA)

Prehistoricus, drolus, etonnus !

Voilà l'un des jeux les plus attendus sur la Super F. Adaptation de la célèbre borne d'arcade Caveman Ninja de Data East. D'ailleurs se sont les mêmes qui ont realisé cette version console, ce qui, en principe est un gage de qualité.

ILS VONT L'AVOIR DANS L'OS

Le jeu presente l'avantage d'être assez original. L'histoire se déroule en pleine préhistoire, quand les humains o'étaient encore que de gros barbares abrutis (remarquez, c'est encore valable aujourd'hui...) ! Concrètement, cela se présente sous la forme d'un beat'em up étonnant dans lequel vous dirigez un *Homo sapiens* bon teint, armé d une enorme massue. Ce qui est génial, c'est que l'on peut jouer à deux simultanément ! Avec une option où l'on ne se tape pas l'un l'autre et une autre où l'on peut frapper lâchemeot son camarade ! Une fois sur le terrain, on se retrouve face aux mecs d'une tribu adverse (dans le scénario, ils sont venus kidnapper vos femmes dans votre village, vous partez donc les délivrer), ainsi qu'aux animaux classiques de cette époque. On trouve, dans le désordre : des ptérodactyles, des piranhas, des brontosaures et des dinosaures eo guise de monstres de fin !

C'est pas Dino Ferrari !

Motocyclettus !

OS COURT, OS COURT...

Autant dire tout de suite qu'au niveau sonore et graphique, cela dépasse nos espérances ! C'est l'une des meilleurs bandes sonores jamais produites dans un jeu vidéo (CD-Rom non compris) ! Les graphismes sont totalemeot hallucinants, avec un oombre de couleurs délirant, des sprites d'une taille impressionnante et un style très BD Seule la jouabilité n'est pas toujours précise, c'est un peu brouillon, et difficilement jouable à deux. En tout cas, c'est on jeu vraiment marrant qui plaira énormément aux plus jeunes d'entre-vous.

Ça tabasse sec a deux joueurs !

MEGADRIVE

ROLLING THUNDER 2

EN VITRINE A TOKYO

Et revoilà le gentle cop de Rolling Thunder ! Après avoir pourchassé les membres d'une secte dans le premier volet de ses aventures, il revient pour terminer le travail ! Ben oui, il les avait pas tous explosés, résultat : ils reviennent avec des idées encore plus folles et plus meurtrières ! Ils veulent construire un énorme satellite pour tout détruire à partir de l'espace. Mais notre héros n'est pas vraiment d'accord, il reprend donc du service dans un beat'em up assez spécial. Les graphismes sont propres, mais il y a beaucoup mieux sur cette console. Par contre, on peut faire des actions assez étonnantes, comme se planquer sous des porches d'immeubles ou enjamber des plates-formes... Vous commencez avec un gun classique pour un flic (le genre Police Python 357). Tant que vous avez des balles, votre tir est soutenu, mais, dès que le compteur passe à zéro, votre flingue devient moins efficace et il faut trouver les options qui remettent le compteur à plein. C'est un bon petit jeu, un peu trop classique à mon goût, mais ça passe.

La nouveauté, c'est que l'on peut choisir entre le flic et la girl.

L'option Bullet régénère le pistolet.

MEGADRIVE

RUNARK

Encore un beat'em up, lui aussi tiré d'une borne d'arcade. Runark est l'adaptation de Growl, surtout connue des fans de jeux de café. Comme dans tous les ersatz de Final Fight, on peut choisir celui qui va nous représenter dans les bastons qui s'annoncent. Pour décrire ce jeu, on pourrait dire qu'il s'agit d'un mélange de Final Fight et de Double Dragon. Sauf que la qualité de fabrication est loin d'être aussi bonne que celle de ces deux méga-hits. Cela commence par les graphismes, qui ne sont pas vraiment à la hauteur de la machine (c'est de la Master System améliorée !). De même pour la jouabilité, les combinaisons de coups ne sont pas assez nombreuses, le tout manque de précision, les actions sont confuses, et puis bon, on s'ennuie un peu aux commandes de ce jeu. Bref, c'est pas la peine qu'il soit distribué en France, on en veut pas !

Ouah ! les lâches, ils sont 5 contre 1 !

On peut casser les tonneaux, il y a des options dedans

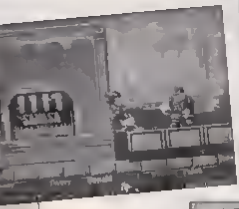
NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française) avec 1 manette de jeux 949F

LA CONSOLE MEGADRIVE (française) + le jeu Altered Beast + 1 manette de jeux 1290F

Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur



DONALD DUCK Q.S. 449F

SONIC HEDGEHOG 395F

TOP 20 MEGADRIVE

Toe Jam and Earl (Arcade)	449F
Street of Rage (Arcade)	395F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
EA Hockey (Sim.)	475F
Road Rash (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Centurion (Strategie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Populous (Strategie)	449F
J. Madden Football (Feat Amer.)	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Arcus Odyssey (Action)	499F
Batman (Plateforme)	449F

Block Out (Reflexion)	425F
Bananza Brothers (Arcade)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dark Castle (Arcade)	475F
Decapattack (Arcade)	395F
Devil Crush (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
El Viento (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fatal Rewind (Arcade)	449F
Fire Mustang (Arcade)	449F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Jewel Master (Arcade)	449F
Joe Montana Football (Foot. Amer.)	395F
Marvel Land (Arcade)	499F
Might and Magic	599F
Midnight Resistance (Arcade)	449F
Miss Pacman (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Mushe (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Arcade)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Donjons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Starflight (Espace)	599F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermilion (Arcade)	599F
Turrican (Arcade)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
Vapor Trail (Arcade)	499F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Wonderboy V (Plateforme)	449F

TITRES A VENIR

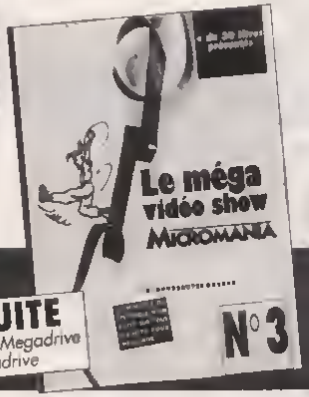
DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXE 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux **490F**

NOUVEAUTES

Sonic Hedgehog	345F
World Classland.	295F
Bubble Babble	295F
Sega Chess	395F
Populous	295F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Endura Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wonderboy 3	345F
Strider	345F
Ace of Aces	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (avec pistolet) + Alex Kidd + Operation Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Out Run 3D	315F
Alex Kidd in Sh. W	345F	Dynamite Duke	345F	Paperboy	325F
ALex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantasy Star	395F
Alex Kid H.T.V	255F	Fantasy Zone 2	295F	Psycho World	295F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox	325F
Armorroid Pro Foot	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3	325F
Bucker I Nightmare	295F	Ghouls n Ghost	345F	Rampage	295F
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga	295F
Black Belt	285F	Golfe Masters	345F	Rocky	295F
California Games	295F	Gaiavellus	325F	R Type	325F
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade	295F
Chase HQ	325F	Impossible Mission 2	325F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante	325F
Cyberg Hunter	285F	Joe Montana Foot.I	345F	Wonderboy	285F
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw	325F	Wonderboy M.L.	295F

CHAQUE MERCREDI
VERS 18 H SUR FR 3
ET CHAQUE DIMANCHE
VERS 10 H 15,
MICROMANIA VOUS DEVOILE
TOUS LES JEUX
DANS L'EMISSION MICROKIDS.

La montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE (*) pour 500F d'achats ou plus !!!

OFFRE EXCLUSIVE

Au choix: Tennis, Course Auto Football

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

(*)Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ratande des Miraits
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métra et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métra Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'ESPACE DE JEUX LE PLUS DELIRANT DE PARIS !!!

PLUS DE 5000 JEUX EN STOCK

Venez tester le 1er jeu vidéo 32 Bits: le "RAD MOBILE"

70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Attention !! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

FL 10	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez Cassette ⌟ Disk ⌟ Cartouche ⌟	Total à payer=	

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration / Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ⌟ Chèque Bancaire ⌟ CCP ⌟ Mandat lettre
⌟ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entoures votre ordinateur de jeux ⌟ Ségo ⌟ PC COMP. ⌟ Atari ST ⌟ Amiga ⌟ Nec ⌟ Lynx ⌟ Gamebey ⌟ Megadrive ⌟ Gamegear

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Titres disponibles

Chase HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Briques)	245F
Dragon Crystal (Reflexion)	245F
Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gerby	205F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Kinetic Connection (Reflexion)	245F
Magical Puzzle Popoils (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Penga (Labyrinthe)	215F
Papa Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Reflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Reflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

TOP GAMEGEAR

Mickey Mouse 245F

Wonderboy 215F

Super Monaco GP 215F

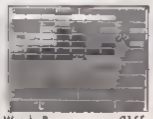
Fantazy Zone 295F

Ninja Gaiden 325F

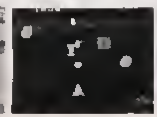
G Loc 245F

Sqweek 245F

Pacman 245F


Woody Pop 215F

Frogger 245F


Halley Wars 245F

Shinobi 245F

Out Run 295F

La LYNX II

790F

La portable couleur de Atari (seule)

LES NOUVEAUTES

Ishido (Aventure)	290F
Turbo Sub (Arcade)	290F
Chekered Flag (Arcade)	290F
APB (Arcade)	290F
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pormania (Arcade)	250F
War Birds (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur a plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Electrocop (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Labyrinthe)	250F
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Robo Squash (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlor Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shangai (Reflexion)	250F
Klax (Reflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Reflexion)	250F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir du 299 F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N 2	395F
Jacky Chan	395F
Final Match Tennis	345F
Super Volleyball	345F
Super Star Soldier	299F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Adventure Island	345F
Legend of Hero Tonna	395F
Populous	395F
Splatter House	395F
Merch'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days at Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan V5 Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Platelarme)	275F
Soccermania (Football)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPOHIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

Megaman 275F

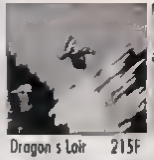
Castlevania 2 275F

Punisher 275F

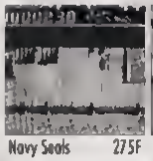
Choplifter N°2 275F

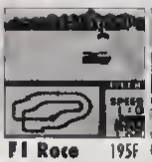
Mickey Dang. 275F

Rescue of Princess 215F


Dragon s Lair 215F

Nemesis 2 245F


Navy Seals 275F

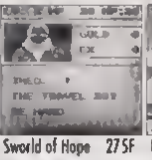

F1 Race 195F

Cycle Grand prix 275F

Norstar Ken 275F

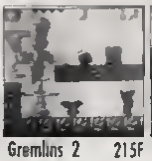
Contra/Oper C 275F

F1 Spirit 275F


Sworld of Hope 275F

Battle Unit Zeoth 275F

Mickey Mouse N°2 275F


Gremlins 2 215F

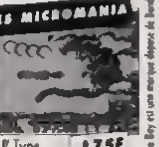
Teenage Mutant 225F

NBA All Star Chal 275F

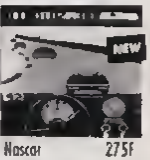
Pacman 245F

Hunt for Red Oct 245F

Soccerboy 175F

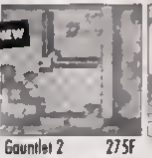

R Type 175F

Popeye 2 275F


Nascar 275F

Beetle Juice 275F

Blades of Steel 275F


Gauntlet 2 275F

RC Pro Am 215F

Robocop 215F

WWF Superstars 275F

Teenage Mutant Turtles 2 275 F

The Simpsons 275F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

(*) Game Boy est une marque déposée de Nintendo. Prix valables sauf erreur d'impression. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE DAME BOT !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

ETUI PLAY & GO 190F Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

TRUCS en VRAC

Salut à tous ! Tout d'abord, je tiens à vous remercier de m'envoyer toujours autant de trucs. D'ailleurs, je viens enfin de terminer mon premier énoôorme carton de courrier, et j'en ai encore un devant moi. C'est vous dire que j'ai encore du pain sur la planche. Bon, fini les parlottes et place aux trucs.

Yannick FLEURIT nous a convoqué un beau bouquet de trucs que je m'empresse de vous faire partager.

CORE GRAFX
IMAGE FIGHT
Le type même du truc inutile mais marrant : pendant le sigle « Irem », laissez le bouton 1 appuyé et l'écran [illegible] de largeur.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY II IN MONSTER LAND Pour sortir du labyrinthe du dernier niveau, faites : Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche. Ce n'est pas un code mais le chemin que vous devez emprunter.

J'y suis pour rien, c'est lui qui le dit. **Eric SAUERBREY** se surnomme Segaman et est (paraît-il) un gros bébé. Je peux dire que c'est la première fois qu'un bébé m'envoie des astuces et c'est pour cela que je les passe.

MASTER SYSTEM
RAMPAGE
Lorsque vous jouez à deux et qu'un des deux devient tout petit, il faut le taper et le manger, vous récupérerez un peu d'énergie.

David DUPREY [illegible] Core Grafx. Qu'il en soit [illegible]

CORE GRAFX
SHINOBI
[illegible]

CORE GRAFX
DUNGEON EXPLORER
[illegible]

Boris (que tout) **M.** ne s'est pas risqué à donner son nom. Qu'à cela ne tienne, puisqu'il a pris celui de nous envoyer ses astuces. Le voici récompensé.

GAME BOY
BATMAN
Mettez la diagonale Haut-Droite durant la page de présentation pour avoir le test son.

TRUCS en VRAC

[illegible]

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
[illegible]

Il y a des petits malins qui pensent échapper aux jeux de mots en me donnant leurs pseudos. Eh bien, je vais faire des jeux de mots sur leurs pseudos. Par exempe L. BRAIN est l'ordinateur fou. Je savais bien qu'il l'était un brin, fou. Bon place aux astuces.

CORE GRAFX
R.TYPE
Il existe deux moyeos pour avoir des vies infinies. Soit vous appuyez sur Select peodant la page de présentation, tout en appuyant un max de fois sur le bouton 1 Soit vous entrez le code suivant pour obtenir en plus un max d'équipement : J-J-L-6589-MB.

Jeremy (dans le mille !) KAMINSKI veut nous prouver qu'il joue bien. Donc, il nous a envoyé ses trucs.

CORE GRAFX
BEACH VOLLEY
Quelques codes pour le mode tournoi : USA, 999578 ; Princess Game, 534009.

CORE GRAFX
BATMAN
Encore des codes. Gotham City : stage 12, Joker Bas, Joker Bas, Batman Gauche, Joker Gauche. Axis Chimical Factory . Stage 1, Joker Bas, Joker Droit, Batman Gauche, Joker Bas ; Stage 12, Joker Gauche, Batman Gauche, Joker Bas, Joker Bas. Flugelheim Museum : Stage 1, Joker Haut, Batman Bas, Batman Haut, Joker Gauche ; Stage 12, Joker Haut, Batman Bas, Batman Gauche, Joker Gauche.

C'est pas que je n'aurais pas pu faire de jeu de mots, mais sa signature est indéchiffrable, je n'ai donc pas pu lire son nom. Enfin bref, c'est une astuce pour Game Boy.

GAME BOY
SOLAR STRIKER
Au niveau 4, il ne faut pas détruire le sous-chef et, surtout, il faut tirer dans le centre du vaisseau sans bouger.

Oh ! quelle surprise. Une lettre d'Yves CAPET, c'est seulement la sixième que j'ouvre depuis que je participe à cette rubrique. Voilà, maintenant je ne sais plus que faire avec ton nom.

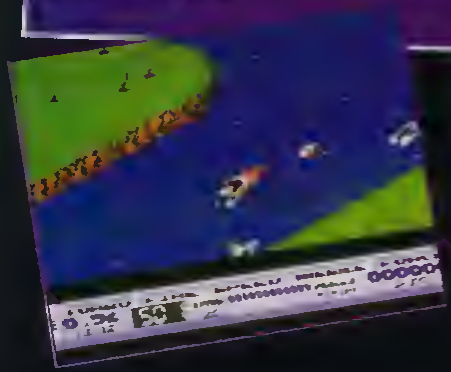
NES
METROID
Quand vous avez les bottes de saut, allez prendre le Varia qui se trouve dans le corridor n° 3, vous trouverez alors un passage au plafond.

TRUCS en VRAC

Ca y est. Avec son pseudo, il n'a donné faim. C'est vrai que, il s'est donné comme pseudo **HAMBURGER**, et maintenant je me sens obligé d'aller au fast food du coin.

NES
BIONIC COMMANDO
Dans le Natural Area 17, faites un peu une démonstration avec votre bras et il vous dira où se trouvent certains passages secrets. D'autre part, si vous tombez dans un trou, essayez de vous accrocher au bord avec votre bras bionic.

NES
COBRA TRIANGLE
Quand la chute d'eau va vous avoir, accélérez un peu pour avoir des points.



Stephane DEBRITO (ou tard) aime jouer a Zelda, il nous envoie ses astuces.

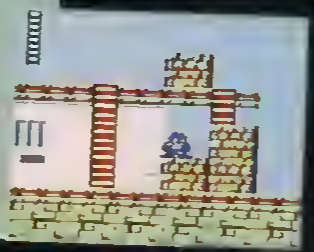
NES
ZELDA
Pour atteindre le niveau 7 de la première quête, il faut aller au lac à gauche de celui où il y a une fée et jouer de la flûte. Le lac s'assèchera, et l'entrée du donjon apparaîtra.

En voilà un qui porte bien son nom. En effet, à chaque fois que je lis ses lettres (c'est à peu près la cinquième), je suis plié de rire tant eles sont délire. Son nom : **Guillaume GETE**.

NES
KID ICARUS
Chez les commercants, pour faire baisser les prix, appuyez sur A et B de la deuxième manette

On ne peut pas dire qu'il ne valait rien, **Philippe VALO**. En effet, il a eu le mérite de nous envoyer ses astuces, lui.

NES
MEGAMAN Les bulles mécaniques se détruisent. D'abord leur tirer des rayons lasers simples puis, quand elles deviennent rapides, se servir du pouvoir de Gustman.



De la part de **Yanoick LE LIVEC** une petite astuce pour la Game Boy.

GAME BOY
WIZARDS AND WARRIORS X : FORTRESS OF FEAR
Au monde 3.0, juste au début, allez vers la gauche et vous aurez une vie et une clé.

TRUCS en VRAC

Comme il le dit, lui-même, Christophe (qui n'a pas de nom) nous dévoile les mystères Sega. Laissons-lui la parole, euh... la plume.

MASTER SYSTEM
BOMBER RAID
Pour le « Round Select », pendant la présentation, faites diagonale Haut-Gauche et bouton 1 et 2 avec le paddle n°2. Puis comme [illegible]

Quand il se retrouve devant sa Nes et qu'il arrive devant les monstres de fin, ça doit lui arriver souvent que l'angoisse l'étreigne, à **Rodolphe LANGLOIS**.

NES
FESTER'S QUEST
Il est conseillé d'avoir son pistolet au maximum avant d'entrer dans les égouts.

NES
BAD DUDES
Les chefs arrivent généralement dans le coin droit de l'écran. Allez-y et frappez, ainsi vous pourrez toucher le chef avant qu'il n'apparaisse.

NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Voici les emplacements des objets importants. Village de Ruto : bouclier. Village de Raur : saut. Village de Soria : vie. Village de Mido : fée. Village de Nabooru : feu. Village de Darunia : reflet. Village de Kasuto (bois) : sortilège et clé. Village de Kasuto (désert) : tonnerre. Temple 1 : chandelle. Temple 2 : gant. Temple 3 : radeau. Temple 4 : bottes. Temple 5 :

Il habite peut-être Le Fau, **Florent BURRONI**. Mais cela ne veut pas dire que ces trucs le sont... faux. D'ailleurs, ils sont tous vrais.

NES
GRADIUS
Au niveau 1, reculez sur le côté droit du rocher en forme de losange qui est en plein milieu de l'écran. Vous gagnerez un 1Up. Faites la même chose au niveau 4 (où tout est inversé), mais du côté gauche cette fois pour avoir la même chose.

De la part de **Yannick STEINHAUER**, quelques trucs pour la NES.

NES
WORLD CUP
Voici tous les codes pour l'équipe d'Italie : Cameroun, 00000 ; Japon, 10312 ; France, 30712 ; URSS, 01512 ; Espagne, 22012 ; Angleterre, 72112 ; Mexique, 11512 ; Pays-Bas, 42412 ; Brésil, 62612 ; Argentine, 22312 ; Allemagne, 12812.

Ce qui fait un grand jeu, c'est d'avoir toujours quelque chose à découvrir. Vous pensiez tout connaître de Super Mario Bros ? Eh bien, **Pierre SENECHAL** nous a envoyé un truc pour ce jeu.

NES
SUPER MARIO BROS X
Vous n'arrivez pas à sortir du monde 7-4 ? Voilà la solution : après les ascenseurs, longez le bas de l'écran jusqu'au deux plate-formes, prenez celle du milieu et sautez sur le tas de briques le plus proche. Ensuite, passez la première pompe à incendie et continuez par le haut. Arrivé à la grande brèche, sautez sur la petite plate-forme et laissez-vous tomber. Revenez vers la gauche sous la plate-forme pour passer par le bas. Continuez vers la droite et sautez sur la plate-forme suivante, puis sur celle qui suit. Allez à gauche, tombez, allez à droite et sautez sur la plate-forme du haut. Continuez alors vers la droite et vous arriverez à Koopa.

TRUCS en VRAC

Charles-Alexandre GRIMARD ne s'est pas grimé pour nous envoyer ses trucs pour Vigilante. Comme il nous a confié son nom voici ses astuces.

MASTER SYSTEM
VIGILANTE
Pour mettre des coups de pied en l'air, il faut sauter et baisser la manette. Pour mettre des coups de nunchaku en l'air, sauter et faites Haut avec la manette. Voici comment avoir les différents ennemis. Chokehold : lui donner un coup de nunchaku dans les jambes en s'accroupissant ou lui sauter par-dessus. Wild Wacho : se baisser et lui mettre des coups de poing ou de nunchaku dans le ventre. Club Thug : faire la même chose que pour Wild Wacho. Rogue Riper : coups de pied aériens. Hitman Harry : se baisser à côté de lui et lui mettre des coups de poing ou de nunchaku dans le ventre. Vous pouvez aussi lui mettre des coups de pied dans la tête. Dirty Jack : ne pas le laisser s'approcher de vous. Frappez-le avec un nunchaku (si vous réussissez à le garder) ou avec les coups de pied en l'air.

On ne peut pas dire que Julien FAUCHE se soit fait faucher ses astuces. C'est bel et bien les siennes que je vous confie.

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
Au monde de la forêt enchantée, descendez à la première échelle. Une fois au bout du souterrain, cassez toutes les pierres. Vous tomberez dans un trou qui vous amènera presque au bout du souterrain.

Bon, Daniel COULOMBEL aimerait bien que ses trucs passent. Eh bien, les voici.

NES
ZELDA
Au niveau 7, pour arriver au monstre, allez à l'endroit où se trouvent les mains bleues. Tuez-les toutes et poussez une des pierres, une porte s'ouvrira menant à Aquamentus.

Mickael PONSARDIN ne fait pas que du jardinage. Il cultive aussi les trucs que voici sur sa console.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY II
Il est conseillé de toquer un peu partout, car certaines fois des portes invisibles apparaissent.

Et c'est Matthieu METIVIER qui a l'honneur et l'avantage de voir son nom inscrit dans cette fabuleuse rubrique. Et grâce à quoi ? Mais à des trucs bien sûr.

MASTER SYSTEM
OUT RUN
Si vous voulez écouter la musique sans jouer, faites pendant le « Select music » : Droite, Gauche, Bas, Haut. Et pour écouter la 4e musique, faites : bas et bouton 1

TRUCS en VRAC

Sébastien **FRONTEAU** s'est placé en avant pour nous envoyer ses trucs. Message reçu Seb. C'est bien.

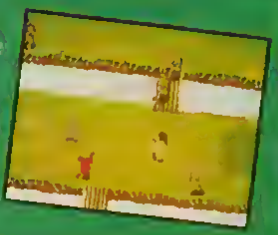
MASTER SYSTEM
R-TYPE
Pour tuer le monstre du niveau 1, il faut envoyer le droide dans la tête du milieu et se mettre en haut de l'écran.

Fabieo (tôt la quille) **TASTIN** est un pro d'Alex Kidd, il nous a dooc communiqué ses connaissances en la matière.

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD III IN HIGH TECH WORLD
Pour passer le lac après le château, mettez-vous près du lac (n'attendez pas que le premier ninja sorte de l'eau), avancez tout en tirant en l'air autant de fois qu'il le faut. A la première pierre, il y aura un autre ninja, utilisez le même procédé.

MEGA DRIVE
ALTERED BEAST
Pour le test son, appuyez sur Haut, Droite, A, C et Start, le tout simultanément.

MASTER SYSTEM
SECRET COMMAND
Pour passer la dernière forteresse, il suffit de jeter 4 ou 5 grenades dans les 3 portes en commençant par celle de droite, puis celle de gauche et enfin jeter 6 flèches-bombes dans la porte du milieu. La porte éclate et vous pouvez passer. Si vous n'avez plus de grenades, vous pouvez utiliser la mitraillette, mais c'est beaucoup plus long.



Je ne sais pas s'il a des chaussettes vertes, mais eo tout cas **Olivier BAROUX** nous a envoyé ses trucs sur Mega Drive.

MEGA DRIVE
PHANTASY STAR II
A Uzo Island, l'arbre se truuve au 3e rang à partir de la gauche. Vous y trouverez les ingrédients pour fabriquer le chewing-gum.

Frédéric GIRON n'est pas le moins malin car ce n'est pas moins de 24 pages de trucs qu'il nous a envoyées. Il en a certains (ceux en premier) qui feraient bien d'en prendre de la graine.

NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Vous devez obtenir la clé magique et le [illegible] pour la clé magique, aller à New Kasuto et utiliser l'incantation « Spell » [illegible]. Le tonnerre se trouve dans la ville fantôme, mais d'abord il faut aller chercher la croix dans le palais n° 6. Ensuite, vous devez trouver le sang dans la ville fantôme, lequel vous donnera le sort.

Et encore...

NES
SUPER MARIO BROS
Au début du monde 5-1, donnez un coup de pied vers la droite dans la première tortue, puis poursuivez-la. Vous gagnerez beaucoup de points et un 1Up lorsque la tortue détruira les autres monstres.

TRUCS en VRAC

Et toujours...

NES
GOONIES II
L'échelle se trouve dans la partie la plus basse du monde sous-marin « Beck Stage », sur la gauche. D'autre part, si vous allez dans le monde des cascades, que vous prenez la porte du milieu, que vous allez dans la salle près de la porte et que finalement vous tapez les vieilles dames 5 fois sur la tête vous obtiendrez une bougie.

Le même !

NES
TROJAN
Au second point de départ du 2e stage vous trouverez un 1Up. Pour le gagner, rendez-vous à l'extrémité du lac, puis battez l'air avec votre épée. Dès que vous aurez frappé au bon endroit le 1Up apparaîtra.

Lui, lui, lui...

NES
ROBO WARRIOR
Dans le monde 2-1. Il y a une pièce secrète qui est 6 cases en haut avant le mur. La solution qui permet d'avoir 3 trésors est Gauche, Droite, Milieu (ce n'est pas à faire sur la manette, c'est l'ordre des explosions à produire).

Toujours et encore...

NES
METROID
Pour trouver le rayon de glace, allez dès le début droit devant vous jusqu'au premier niveau vertical. Montez et passez la première porte sur votre droite. Longez le couloir jusqu'au niveau vertical suivant. Passez la porte qui se trouve à droite de l'écran. Tournez à droite et continuez jusqu'à ce que vous ayez franchi 3 portes. Vous vous trouvez alors dans un petit couloir. Bombardez le sol, descendez et tournez à gauche. Le rayon de glace se trouve derrière la porte rouge. Le rayon à longue portée, lui, est plus facile à trouver. Tournez à droite dès le début, jusqu'au niveau vertical, et franchissez la porte sur la gauche. Vous découvrirez le rayoo à longue portée dissimulé derrière une autre porte rouge. Il existe aussi un réservoir caché Il suffit de tirer avec le rayon à longue portée en haut dès que vous vous servez de Maru Mari pour la première fois. Amenez Rio de ce côté et congelez-le pour monter dessus.

Dans ce qui ?

NES
METAL GEAR
[illegible]

TRUCS en VRAC

Lui-même en personne...

NES
PUNCH OUT
Voici les astuces pour vaincre certains ennemis. Pour battre Von Kaiser, n'essayez pas de bloquer ses coups de poing, évitez-les. Après avoir évité un coup, vous aurez le temps de lui en envoyer 5 ou 6. Si vous avez des étoiles, gardez eo une pour quand il se relève au premier compte. Quand il est assommé (sa tête tremble), donnez-lui un uppercut, il tombera raide. Don Flamengo : il n'attaque que si on l'y incite. Donnez-lui un coup, il répondra par un uppercut, évitez-le et attaquez-le à la tête en faisant Gauche, Droite, Gauche, Droite. King Hippo : quand il ouvre la bouche et qu'il lève le bras, envoyez-lui un direct à la tête, puis continuez par des coups au nombril. Poursuivez cette technique jusqu'à ce qu'il tombe KO. Quand il essaye de vous donner un coup bouche fermée, tapez-le sur la figure 2 à 4 fois afin qu'il l'ouvre. Great Tiger : quand le bijou de son turban clignote, c'est qu'il se prépare à frapper. Evitez ses coups, et lorsqu'il change d'attaque, tapez-lui dans la tête. Pour éviter son coup de poing magique, il faut appuyer sur bas dès que le coup arrive pour se mettre en garde basse. Quand il a fini soo attaque magique, tapez-lui dans la figure, il ira au tapis. Bad Bull : lorsqu'il fait son 3e saut dans votre direction, assénez-lui un coup au ventre, il ira direct au sol. Super Macho Man : esquivez ses coups pendant le premier round puis faites tomber son énergie presque à zém. Dans le deuxième round, faites-le tomber par un direct puis, lorsqu'il se relève et qu'il sort sa supervrille, laissez-le vous mettre à terre. Ensuite continuez à esquiver et à parer ses coups. Vous gagnerez ce match par T.K.O.

F.G. comme... comme... Frédéric Gipon

NES
EXCITE BIKE
Lorsque vous approchez d'un obstacle, soulevez votre roue avant et poursuivez à pleine vitesse. Vous pourrez ainsi faire des sauts en cascade. D'autre part, aux endroits où il y des flèches, vous pouvez refroidir votre moteur.

Pénultième

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Pour passer le Grim Reaper, assurez-vous que vous avez l'étoile du matin (Morningstar) et le diamant (note de Crevette : le diamant o'est pas utile). Quand vous êtes face à lui, utilisez le diamant. Ensuite, mettez-vous légèrement sur sa gauche, sautez le plus vite possible en le fouettant jusqu'à ce qu'il rende l'âme.

Le dernier des deux !

NES
BATMAN
[illegible]

TRUCS en VRAC

Regis FIEVE n'est sûrement pas un fieffé coquin, mais bien un fieffé truqueur. Et des trucs, il en a.

MEGA DRIVE
PHANTASY STAR II
Avant le combat avec Nei Frist, il faut faire voler Moon Drew et ressusciter Nei. Puis, il faut le flamber en utilisant le sort de Nafoi de Rolf. D'autre part, Shir a la manie de disparaître en sortant des boutiques. Pour y remédier, il faut retourner au village de départ où elle vous attendra.

GLOUPS, c'est son surnom. Il le doit sûrement au fait qu'il joue à Snake Rattle. En effet, quoi de plus glouton que les deux charmants petits serpents de ce jeu.

NES
SNAKE RATTLE AND ROLL
A la fin du niveau 8, il y a un tapis vers la gauche. Il faut prendre son élan et sauter Vous arriverez devant un nouveau lac (il vaut mieux prendre l'horloge et la vie avant d'y plonger). Dans ce lac, longez le mur à droite de la porte et vous obtiendrez une vie invisible.

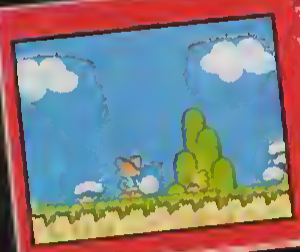
SEGA WARRIOR est un grand guerrier de la Master System. Il a daigné nous envoyer ses astuces.

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
Au château, pour pouvoir passer les fantômes de la 2e partie, il faut, au moment où vous voyez le 2e arriver, courir et sauter les fesses en avant. A la fin, il faut prendre la porte du milieu.

Renaud CREBASSA a fait diligence pour nous envoyer ses trucs. Vous voulez les connaitre, les voici.
Pour vaincre les boss, exécutez les combinaisons suivantes . 1er boss : pierre - ciseaux 2e boss : ciseaux - papier 3e boss : pierre - papier 4e boss : papier - ciseaux (et frapper 3 fois la tête qui se détache !) 5e boss : pierre - pierre (plus 3 coups dans la tête) 6e boss . pierre - ciseaux (en restant sur le côté gauche + 3 fois la tête) Dernier boss (jen ken) . papier - papier (attention ! ce n'est pas toujours le cas, mais papier-papier est la configuration que l'on retrouve le plus souvent)

Il s'appelle Benjamin DUNET, il a une Nes, et devinez ce qu'il m'a envoyé ?

NES
FESTER'S QUEST
Il y a une recharge (power up) cachée dans un cul-de-sac situé dans le premier immeuble.



Tiens, cela faisait longtemps que l'homme inconnu ne m'avait pas écrit. Le revoici de retour pour de nouvelles astuces.

MASTER SYSTEM
PSYCHO FOX
A la fin du monde 1-3, arrivé au dernier trampoline, il faut lâcher Bird-Fly. Vous verrez alors le ciel s'ouvrir. Si vous répétez cette action deux fois encore, vous découvrirez l'entrée d'une Warp Zone menant au monde 5. D'autre part, pour vaincre les espèces de gros tigres à dents de lapins des niveaux 3 et 6, prenez le singe, ainsi lorsque vous sautez sur la tête de la bête vous resterez plus longtemps en l'air.

TRUCS en VRAC

Je ne sais pas si Yann PLESSIS aime les animaux, mais il aime sa console Lynx, en voici la preuve.

LYNX
CHIP'S CHALLENGE
Et un code, un : niveau 144, GVXQ.

Frédéric QUESNEY nous offre un truc pour Ninja Turtles. Qu'il en soit mille fois remercié.

NES
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Dans le quatrième stage, prenez les portes suivantes pour arriver le plus vite possible au Big Mouser : 1, 2, 4, 5, 7, 9, 12, 15, 17 et 18.

Et maintenant voici celui que vous attendez tous. J'ai nommé Crevette, qui, comme toujours, vient à la rescousse de la veuve et de l'orphelin. Cher collègue aux souliers rutilants, c'est à toi.

CREVETTE A LA RESCOUSSE
Salut les kids ! Difficile de garder son sérieux après l'intro pompeuse de Wonder !!! Voici néanmoins quelques petits trucs glanés çà et là (avec la complicité du camarade Chris !) :

MEGADRIVE
ROAD RASH
Voici les codes pour arriver au level 4 avec la Diablo. 32141 045H1 11577 37RLE

MEGADRIVE
FAERY TALE
Pour accumuler un maximum de points de bravoure, il faut trouver un des personnages permanents du jeu (comme un vieillard au bord de la route ou un mendiant dans la ville de Marheim). A ce moment-là, on sauvegarde le jeu, on tue le personnage, on sauvegarde à nouveau, on utilise la fonction « Restore » et on recommence. On gagne alors, lentement mais sûrement, des points de bravoure, mais on perd des points de gentillesse que l'on peut récupérer en donnant de l'argent à celui-là même que l'on a tué des dizaine de fois

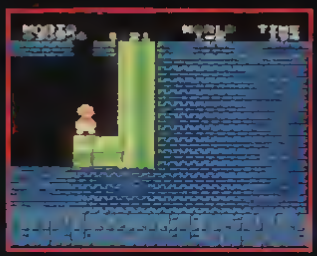
Yann BARBEY n'est pas du tout barbant. Du reste, il nous envoie une astuce pour Zelda.

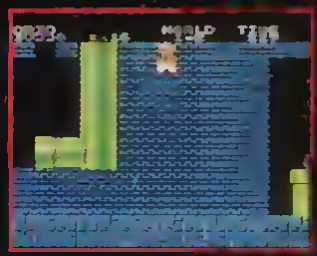
NES
ZELDA Pour se sortir des forêts perdues faites : Nord, Ouest, Sud, Ouest. Si vous déviez de cette direction, reprenez depuis le début

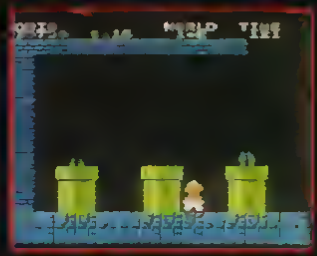
On peut le dire, Gabriel MASI a été vraiment un ange de nous envoyer ses trucs sur Master System.

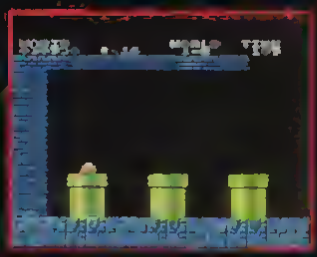
MASTER SYSTEM
RASTAN
Pour avoir les « continues » infinis, allumez votre console, puis, quand le logo Sega apparaît, appuyez sur : Bas, Gauche, bouton 1 et 2 en même temps, jusqu'à ce que le titre apparaisse en bleu au lieu d'être orange. Vous aurez, ainsi, les « continues » infinis (attention ! cela ne marche pas sur le converter Master System de la Megadrive)

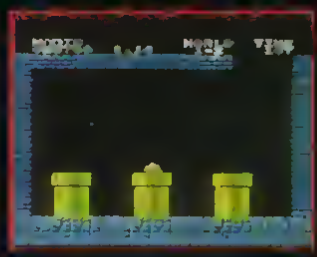
TRUCS en VRAC

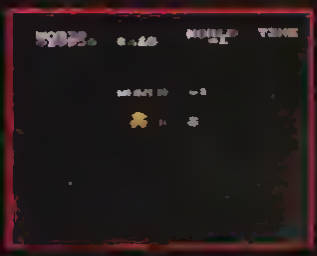


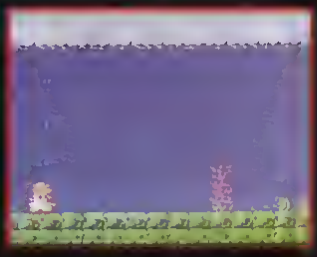










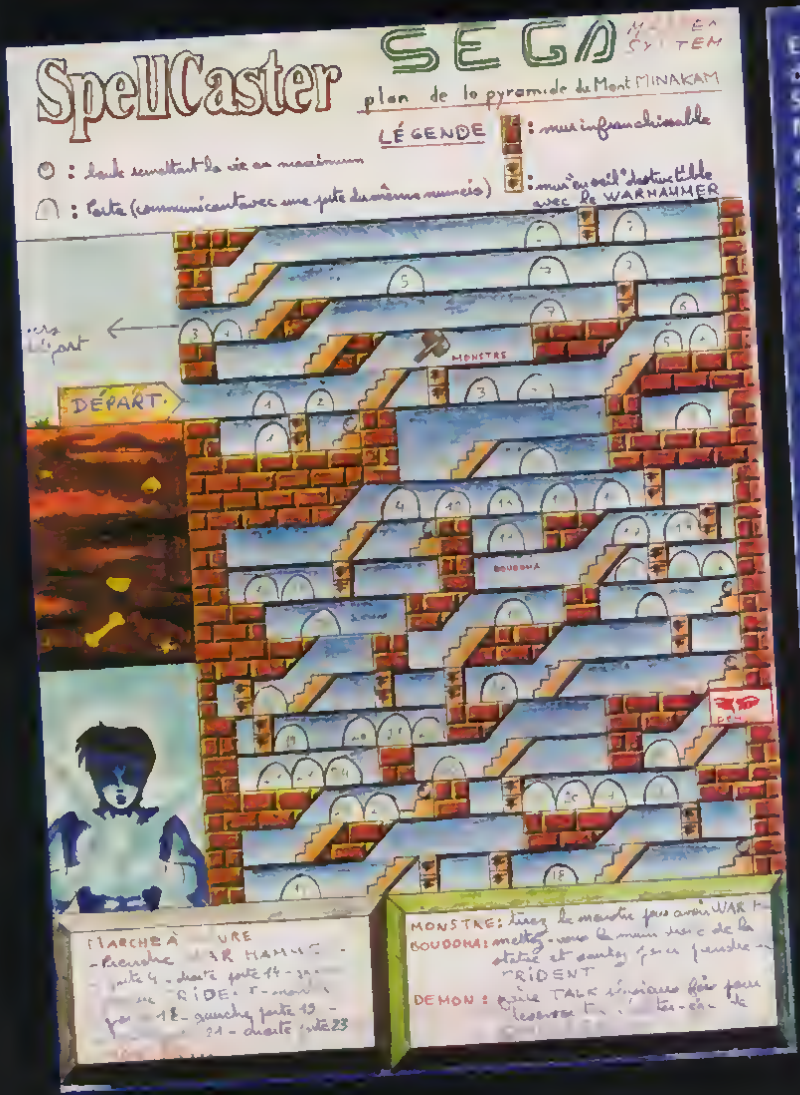


Aucun problème, Loïc **CAPITAINE** a vraiment une âme de chef. La preuve, au lieu de se contenter de nous envoyer des astuces de qualité moyenne, il nous envoie l'astuce du siècle pour Super Mario Bros.

NES
SUPER MARIO BROS

Il existe un monde -1 : allez à la fin du niveau 1-2 et n'entrez pas dans le tuyau menant à l'extérieur. Faites des allers-retours de façon à apercevoir une partie de la Warp Zone. Détruisez l'avant-dernière brique (surtout ne détruisez pas la dernière). Mettez-vous sur le bout gauche du tuyau (juste au-dessous de la brique cassée) et baissez-vous. Ensuite sautez tout en restant agenouillé, puis, quasiment au sommet de votre saut, allez vers la droite (toujours agenouillé) de façon à caresser de votre tête la dernière brique (toujours sans la casser). Au bout de plusieurs essais (le truc étant difficile a réaliser), vous glisserez vers la Warp Zone. Faites apparaître les trois tuyaux (n'allez pas complètement à droite). Le premier et le dernier tuyaux vous mènent au monde -1 (à noter que celui-ci boucle sur lui-même et est donc infini), tandis que celui du milieu vous mène au monde 5

TRUCS en VRAC



En ce qui concerne le « plan des lecteurs » du mois, c'est Sebastien Dumart de Maisons-Alfort, qui remporte un abonnement d'un an à Player One pour son fabuleux plan de la pyramide du mont Minakami dans Spell Caster. Un bel exemple de mise en couleur hyper classe et de dessin propre. Bravo Seb. Quant aux autres, inspirez-vous de son œuvre.

Ciao à tous et un grand merci à Romuald (maître Sega) de la hot line Sega ainsi qu'à Joss et ses camarades de la hot line Nintendo (désolé de ne pas tous vous citer, mais vous êtes vraiment trop nombreux !!!).

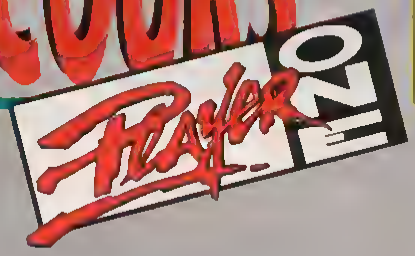
Bon, c'est fini. Pour avoir d'autres Trucs en Vrac, rendez-vous le mois prochain. Rubrique (à trac ?) réalisée par Crevette et Wonder Fra. Pour nous écrire : Wonder Fra « Trucs en Vrac », 31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX.

Planquez-vous tous ! **BATJOKER** débarque dans les Trucs en Vrac et avec lui on ne sait jamais sur quoi on va tomber.

MEGA DRIVE
POPULOUS
Sélectionnez « New Game », ensuite, tout en maintenant le bouton appuyé, allez vers le bas ou vers le haut jusqu'à ce que vous voyiez des chiffres. Le chiffre choisi correspond au niveau et le dernier est le 2269.

Tous les Trucs en Vrac parus depuis le premier numéro sur 3615 Player One rubrique Trucs. Donnez-nous vos trucs, vos astuces, sur 3615 Player One rubrique Trucs.

CONCOURS



Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

POUR FETER LA NOUVELLE ANNEE
PLAYER ONE VOUS OFFRE 5 JEUX QUELLE QUE SOIT
LA CONSOLE QUE VOUS POSSEDEZ

JOUEZ ET GAGNEZ CINQ SUPER JEUX

LES LOTS

5 JEUX

QUELLE QUE SOIT VOTRE CONSOLE

LES QUESTIONS

1 QUAND EST SORTI LE PREMIER NUMÉRO DE PLAYER ONE ?

A - Janvier 1990

B - Septembre 1990

C - Il n'est jamais sorti

2 COMMENT S'APPELLE NOTRE HORS-SÉRIE DÉDIÉ AUX JEUX NINTENDO ?

A - Nintendo Faddles

B - Nintendo Player

C - Les Jeux Nintendo par Player

3 QUELS SONT LES JOURNALISTES QUI ÉCRIVENT LA RUBRIQUE DES TUYAUX EN VRAC ?

A - Wonder et Crevette

B - Solzic et Pedro

C - Sam et Iggy

Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 JANVIER 1992
Le vainqueur sera tiré au sort parmi les bonnes réponses.

TETRIS

DR. MARIO

BUBBLE BABBLE

SOLOMON'S KEY

20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*

2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *

50 TABLEAUX

100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE

Console et accessoires pour 100 jeux passionnants

LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

* également disponible sur console portable Game Boy.

NORD SA • RCS NANTERRE B 343 087 134

La meilleure simulation de football américain se refait une santé avec une nouvelle version... *Player One* couvre cet événement musclé !

...tour de Kick Off, le 11 va s'en prendre plein la tête !

Après chaque action, des infos et une digit animée du public.

Souvenez-vous du numéro 5 (janvier 91) de *Player One*, **John Madden Football** faisait son entrée sur le terrain et ramassait, par la même occasion, la super note de 91 % ! Cette note saluait le premier simulateur de foot US digne de se nom. C'est Electronic Arts, déjà eux, qui nous avaient fait le bonheur de produire cette merveille. Même Sega et son **Joe Montana Football** n'avait pas fait mieux ! Mais ce qui est peut-être le plus fantastique, c'est que EA ne s'endort pas sur ses lauriers et se permet, pile un an après, de sortir une version améliorée de John Madden... On appelle cela : la classe totale !

FOOT US TOUJOURS

Les habitués de la première version ne vont pas être dépaysés, car les changements qu'apportent cette version 1992 ne transforment en rien l'aspect du jeu. Les modifications et améliorations se font à peine remarquer, et pourtant elles sont extrêmement importantes et bonifient considérablement l'intérêt et la précision du jeu. Pour les autres, il est peut-être bon de rappeler les quelques règles essentielles qui régissent ce sublime sport. Première chose à savoir : le foot US repose entièrement sur le principe du **gagne-terrain**. Chacune des deux équipes doit, à tour de rôle, défendre son territoire, ou attaquer celui de l'adversaire. Le but étant de porter le ballon jusqu'à la « **end zone** », la bande de terrain qui se trouve à l'extrémité du camps de chaque équipe. Seulement voilà, quand une équipe attaque, elle n'a pas les

Le QB choisit son receveur en fonction de sa disponi

mêmes besoins que quand elle va défendre. C'est pour cela que les équipes de Foot US sont divisées en deux minigroupes (un d'attaque, un de défense) de 11 joueurs chacun, qui sont sur le terrain en alternance. Pendant que les uns jouent, les autres se reposent sur le banc de touche. Autre point important : le **quaterback** de l'équipe qui attaque ne peut faire de passe en avant que s'il reste derrière sa ligne de mise en jeu. Par contre, il est autorisé à faire des passes en arrière, sur l'ensemble du terrain, mais les équipes ne l'utilisent que rarement

(d'ailleurs, il est impossible de le faire dans ce jeu !). Dernier point important, l'attaque doit remplir un contrat de dix yards en moins de 4 tentatives, sinon la balle est remise en jeu pour l'adversaire.

HOW DOES IT WORKS ?

L'ergonomie de John Madden Football est plus que parfaite. Quand vous êtes sur le terrain, vous sélectionnez l'un des joueurs, et vous le contrôlez, avec la possibilité de courir, de faire des pirouettes, d'aplatir, etc. Quand l'action est terminée, les joueurs se réunissent pour prendre leurs ordres auprès du quaterback. Pour cela, un menu s'affiche en haut de l'écran et, outre les informations classiques (nombre de

yards, nombre de tentatives...), on y retrouve les trois fenêtres de sélection (une pour chaque bouton du paddle) de stratégie. Pourquoi trois ? Parce que, comme cela, votre adversaire ne peut pas savoir ce que vous avez vous-même sélectionné (ce qui serait une précieuse aide pour lui). Après avoir choisi, on revient sur le terrain pour appliquer cette stratégie. Même quand on est déjà en formation sur le terrain, il est encore possible de modifier cette formation grâce aux « **audibles** » que peut crier le quaterback (comme en vrai). En attaque, c'est vous qui lancez le coup d'envoi en appuyant sur l'un des boutons du paddle. Pour les passes, si vous avez choisi une stratégie qui y fait appel, dès que le « **snap** » est fait (remise en jeu), vous pouvez appeler trois fenêtres, dans lesquelles l'on voit vos receveurs en gros plan ainsi que la situation dans laquelle ils se trouvent. S'ils sont démarqués, ils lèvent le bras. Un petit curseur indique sur ces fenêtres le timing du receveur par rapport à vous, ce qui évite de lancer la balle en retard (risquant ainsi une passe incomplète ou, plus grave, une interception par l'équipe adverse). Quant aux « **field goals** » (transformations au coup de pied), vous contrôlez la direction de la balle et sa force, le kicker fait le reste.

WHAT'S UP DOC ?

Pour ce qui est des nouveautés, on notera qu'il est désormais impossible d'utiliser plusieurs fois de suite la même stratégie (l'ordinateur apprend vite, et dès la deuxième tentative, il analyse vos coups et s'y adapte !). A part cela, les graphismes des joueurs sont plus fins, l'animation est toujours aussi géniale et le contrôle des mouvements sur le terrain est beaucoup plus précis et réaliste. De même, la gestion des joueurs adverses et des joueurs de votre équipe que contrôle l'ordinateur est bien meilleure. Mais le clou du spectacle reste quand même le mode « Replay », qui permet de revoir au ralenti la dernière action jouée et qui se pilote comme un magnétoscope. Ce jeu est encore plus fabuleux.. Well done Electronic Arts ! ■

Crevette,
le gladiateur du futur

La passe est complétée

Le mode « Replay » et le terrain sous la neige.

L'affichage des infos est plus clair.

92%

EN RESUME

JOHN MADDEN 92

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 70 %
- Animation : 91 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 25 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %

INTER

FOOTBALL 92
AU BANC

Le test-vérité de la meilleure simulation sportive

Le Foot US est l'un des sport les plus complexes de la planète. Entièrement basé sur les trois éléments principaux que sont la stratégie, la cohésion du groupe (l'équipe) et l'investissement physique, cela en fait, aussi, l'un des plus dur à adapter sur console. Mais, dans le cas de John Madden, la réussite est si impressionnante, qu'il nous fallait absolument le faire tester par des .. pros ! Et qu'il y a-t-il de plus pro, que des titulaires de la plus vieille équipe de Foot US française (le Spartacus de Paris) ? Megadrive contre épaulière, *Player One* s'offre un face à face musclé!

NOS TESTEURS DE CHOC

Stéphane Moulines, dit « Snoofy », est coach (entraîneur) aux Spartacus de Paris. Son domaine de prédilection porte donc plus précisément sur les stratégies. Possesseur depuis peu d'une Megadrive (après avoir découvert John Madden Football dans sa première version), il découvre pour nous cette cuvée 1992 et chasse la petite bête du côté des menus de sélection et de statistiques. Phillipe Souchère, dit « Souche », est linebacker aux Spartacus de Paris. Ce qui l'intéresse, lui, dans le Foot US, c'est le côté physique et musclé. Il portera, donc, plus d'intérêt au côté action. La mobilité des joueurs, les coups portés sont autant de points qu'il passe en revue. Il s'adonnait aussi au John Madden I sur Megadrive. Outre leur expérience de vrais footballeurs américains, ils connaissent tout les deux John Madden dans sa première livrée pour y avoir fait de nombreux tournois entre copains. C'est donc en direct-live qu'ils comparent les deux.

IMPRESSION A CHAUD

Steph : Oh la, la, y'a plein de trucs nouveau, plein de trucs bien ! Par contre j'avoue que je suis un peu perdu !

Phil : Oui, oui, tu as raison !

Steph : bon, les tactiques, ça change pas, avec un peu d'habitude on s'y remet vite. Mais il y a un petit truc bizarre, je ne sais pas si c'est parce qu'on connaît mal cette nouvelle version, mais cela fait plusieurs fois qu'il n'éxecute pas la stratégie qu'on lui avait demandée... Bizarre !

Steph : En tout cas, c'est vrai que cela fait plus réel, le panneau de match offre une meilleure lecture, c'est plus simple ..

Steph : Et puis le coup du ralenti, c'est vraiment génial !

Phil : Ouais, vraiment c'est mieux l'affichage est vraiment plus simple, l'autre (John Madden I) était trop complexe, trop confus...

Player One : *Aaah Ouuuuais, pas mal, touuuuuuuchdown !*

Phil : Quand tu marques y a les petites danses, les animations du publique et tout et tout...

Steph : Et puis au niveau musique, c'est déjà nettement plus supportable que le premier, avec son hard-rock de mauvais goût.

Player One : *Ouarf, ouarf, ouarf !*

Steph : Et puis tu as les statistiques, jeu après jeu qui sont pas mal.

Phil : Et les numéros des joueurs, c'est vraiment les vrais numeros de joueurs... Là, je suis sûr que le kicker de Cincinnati, il a bien le numéro 3. Et la, je regardais, les Linemens de chicago c'est bien le n° 53 !

VIEW

JOHN MADDEN D'ESSAIS

Steph : Par contre, le reproche que je fais à ces jeux-là, c'est que tu gagnes beaucoup moins en course qu'en passe, et même si c'est aussi valable dans les vrais matchs, là, sur John Madden I et II, on ne joue jamais en course, ce serait presque suicidaire, et c'est dommage, car c'est beau un jeu au sol !

Steph : C'est plus clair au niveau défense, les 4-3, c'est plus proche du vrai football.

Phil : OOOOh ! Lalaaaaa ! Tu as vu comment il arme en défense ?

Steph : Ouais, c'est une passe-interférence, c'est plus proche de la réalité, dès qu'il y a des possibilités d'interception, il met un cachou ! Tu as l'impression de voir pratiquement un vrai match, c'est vrai, là, tu as vu comment elle a fusé

Steph : (fond sonore: shblink! Tnnn!) les choix défensifs sont plus précis !

Phil : Tiens, je ne comprends pas le jeu qu'il vient de m'envoyer, j'avais demandé une passe !

EN CONCLUSION

Après deux bonnes heures de jeux (dont au moins dix minutes à essayer de blesser le QB adverse, sans résultat !), nos deux invités de prestige donnent leur verdict. Morceaux choisis. Ils sont unanimes, ce John Madden 92 présente de nombreuses améliorations comme les graphismes qui sont plus fins, la finition qui est meilleure (toutes les équipes NFL sont présentes, avec leur couleur respective, la notion de jouer en home ou visitor qui conditionne les réactions du publique...). Parmi ces petits détails, il y en a un qui les a particulièrement éclatés, c'est le mode « replay », qui permet de revoir au ralenti l'action précédente. Le nombre de stratégies leur paraît suffisant, tant en attaque qu'en défense, si bien que Stéphane va même s'inspirer de certaines d'entre elles pour les inclure dans la feuille de match des Spartacus. D'ailleurs, je lui laisse conclure cette incroyable rencontre entre des sportifs et une simulation :

— Moi ce que j'aime bien, par rapport à tous les autres jeux sportifs, c'est que l'on retrouve aussi bien le côté action que le côté stratégie, alors que pour le hockey, par exemple (EA Hockey), c'est juste de la baston... ■

Interview recueillie par Crevette.

Remerciement à Claude, Thierry et Teddy, du magasin Kick Off (le spécialiste du foot US) pour leur aide précieuse.

PHELIOS

Depuis quelque temps, chaque mois me donne une occasion de me réjouir. Après avoir pleuré devant des daubes innommables du calibre de Truxton, il m'est enfin possible de nourrir ma Mega D. avec des shoot them up d'un bon niveau. La vie est merveilleuse.

Il existe deux méthodes pour réaliser un **shoot them up** original : renouveler complètement le principe du jeu, ce qui n'est pas évident depuis que **R-Type** a fixé les normes, ou situer l'action dans un cadre radicalement différent des indéboulonnables guerres futuristes. Si **Gaiares** se risquait avec succès sur le premier terrain grâce à son système de module vampire, **Phelios**, plus frileux, choisit la seconde solution.

JUSTICIER, TOUT UN METIER

C'est donc en pleine Grèce antique que se déroulent vos nouvelles z'aventures, ce qui, vous l'admettrez, change un peu des espaces infinis. **Apollon** pourrait être un dieu comme les autres s'il n'avait pas une fiancée. Non, non, les mauvaises langues, je n'ai pas dit un fiancé mais une fiancée, qui trouve en plus le moyen d'être absolument canon : **Athéna**, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, a en effet suffisamment de sex-appeal pour faire fondre d'amour une armée de croques-morts. Une fiancée, qu'est-ce que ça peut bien faire de beau dans la vie ? Tout simplement se faire enlever par le méchant de l'histoire. Aussitôt dit aussitôt fait, le bel éphèbe enfourche son fidèle **Pégase** et s'en va redresser les torts.

LE COIN DU TURFISTE

Pégase, le cheval mythique, n'a que peu de rapport avec les percherons poussifs qui défilent à la télé lorsque Guy Lux ou Omar Sharif se livrent à l'apologie d'un canard de tiercé quelconque (ceux dont l'encre déteint dans la main, pas dans la poche). Le Joly Jumper de l'époque est en effet affublé d'une superbe paire d'ailes qui lui permettent de... voler. Bravo, Iggy ! Eh bien voilà, on a quasimment tous les éléments d'un vaisseau spatial. Ne manque plus que la puissance de feu, matérialisée par l'épée d'Apollon. Celle-ci envoie au choix des tirs secs ou des éclairs plus puissants. Pour les obtenir, pas de problème : il suffit de maintenir le bouton appuyé pendant quelques secondes jusqu'à ce que la jauge de puissance atteigne son maximum. Et on en profite pour prier qu'aucun adversaire ne vienne nous toucher pendant ce temps. Les amateurs attendent certainement les armements suplémentaires : il y en a, pas nombreux certes, mais vraiment très beaux comme ces

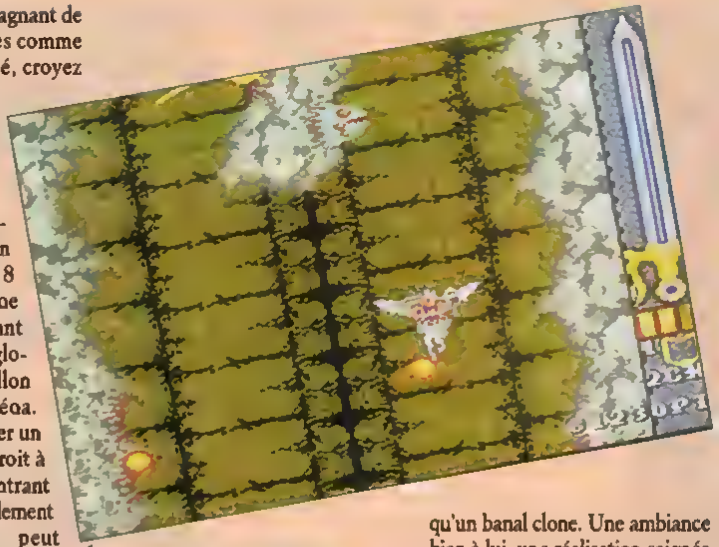
tirs bleus en arc de cercle. Sans oublier les divers bonus permettant, par exemple, d'augmenter sa vitesse.

JE SCROLLE A TOUT VA

Espace infini ou terres helléniques, l'action se déroule suivant un scrolling vertical comme dans n'importe quel **Flying Shark**. Néanmoins, le champ de jeu s'élargit souvent grâce à de mini scrollings horizontaux, voire en diagonale, et Phelios use et abuse des défilements sur plusieurs plans. C'est d'ailleurs dans l'animation que Phelios se surpasse. Lorsque j'avais vu cette cartouche sur Mega D. japonaise, il y a un peu plus d'un an de ça, je me souviens avoir été méchamment impressionné. Ça scrollait sur plusieurs plans, de tous les côtés et avec un effet de relief ahurissant, bref, l'ensemble se montrait à la fois beau et techniquement impressionnant. Côté technique, mon enthousiasme est un peu retombé, dans la mesure où on a désormais vu aussi bien sur Mega D. Par contre, l'ensemble reste très esthétique, ce qui est quand même le plus important : le passage au-dessus des nuages, avec effet d'ombre assorti, constitue une véritable petite merveille.

POUR L'AMOUR D'ATHENA

Pas d'aliens dans la patrie d'Héraclès. Ce sont cette fois des monstres mythologiques qui grossissent les bataillons des forces du mal. Même les bonus prennent une forme bizarre en gagnant de petites ailes mignonnes comme tout. Et, côté difficulté, croyez bien qu'une gorgone n'a rien à envier à un méga vaisseau, question férocité. Aspect intéressant, le scénario n'est pas un simple prétexte à une extermination massive. Chacun des 8 niveaux constitue une petite histoire, s'insérant dans une trame plus globale : la quête d'Apollon pour délivrer Athéna. Histoire de vous motiver un peu plus, vous aurez droit à de superbes écrans montrant la déesse enchaînée : tellement craquante qu'on ne peut qu'avoir envie de la sauver. Surtout que, si par hasard, vous vous découragiez, la pauvre chérie vous rappellerait à l'ordre en soulignant votre manque de bravoure. Comment résiter dans de telles conditions ?



5

4

3

J'Y COURS, J'Y VOLE

Phelios n'est pas dénué de défauts, certes. On peut lui reprocher, pêle-mêle, sa trop grande ressemblance avec **Dragon Spirit** (un autre hit de Namcot), ses graphismes un rien naïfs qui ne plaisent pas à tout le monde et une certaine lenteur, le passage du 60 Hz japonais au 50 Hz français n'étant pas étranger à ce phénomène. Il se démarque néanmoins par un charme qui en fait bien plus qu'un banal clone. Une ambiance bien à lui, une réalisation soignée et un thème original, c'est plus qu'il n'en faut pour en faire mon jeu de chevet. Bouge pas poulette, j'arrive ! ■

Iggy, disciple de Socrate

1 - C'est beau et ça scrolle sur plusieurs plans, classieux !
2 - Aouh !
3 - Vise Médusa dans la tête.
4 - L'épée sur la droite indique la puissance du tir.
5 - Pas très grec, ce niveau.

84%

EN RESUME

PHELIOS

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 87 %
- Animation : 91 %
- Son : 83 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 90 %

Le gros nounours ne fait pas partie du decor, lui

Y a bon les bonus sur les toits

Crevette, crevette, est-ce que j'ai une tête de Crevette, moi ? Je suis un Igyyyyy !!!!!

Electronic Arts continue sur sa lancée : six mois à peine après le premier épisode de la série, voilà la suite de James Pond. Un jeu encore meilleur que son prédécesseur et qui prouve l'amélioration de la qualité des produits E.A. Le grand éditeur américain parvient désormais à signer des productions du niveau des meilleures firmes nippones, qui plus est dans leur domaine de prédilection : les jeux de plate-forme.

Moi, j'ambitionne de m'élever dans la société

JE VOIS DES ELEPHANTS ROSES !

A *Player One*, nous nous sommes toujours démarqués par une incommensurable générosité qui ferait même rougir Enrico Macias. Gratuitement et sans supplément, voici donc une petite présentation de James Pond, l'agent secret le plus anticonformiste de la planète. La nouvelle recrue de sa Majeste est en effet une... crevette. Une crevette un peu spéciale toutefois, puisqu'elle est équipée d'un exosquelette : une armure dernier cri qui lui permet de respirer hors de l'eau. Jusqu'ici, tout va bien : des crevettes avec des armures, j'en croise tous les matins en prenant le métro. Là où ça se complique un peu, c'est que notre crevette nationale est appelée à la rescousse par des pingouins pour délivrer leurs congénères transformés en bombe par le docteur Maybe dans la fabrique de jouets du Père Noel. Pin ! Pon ! S'il y a des scénaristes japonais qui carburent au saké, c'est visiblement au bourbon que ça fonctionne chez certains Anglo-Saxons. Vous l'avez compris, Robocod ne se prend pas au sérieux, à l'image d'ailleurs des jeux de mots qui s'affichent sur la jaquette (détournements de James Bond et de Robocop, pour nos amis suisses). Dans un tel environnement, il était impossible de tomber sur des adversaires normaux : cartes à jouer, nounours, auto miniatures, jeux d'échecs, chaînes stéréo, pioceaux, machines à écrire et tartes aux

cerises (au fou !) forment l'armada des bouffeurs de crevettes.

LES CREVETTES SONT ETERNELLES

Pour venir à bout de sa mission et vaincre une fois encore le docteur Maybe, Robocod doit explorer toute la fabrique de jouets divisée en huit niveaux : articles de sport, peluches, bonbons, automates, baignoire, jeux de société, château miniature, arts et cirque. Chacun de ces niveaux se décompose en sous-niveaux, le passage d'un niveau à l'autre, ou d'un sous-niveau à l'autre, s'effectuant *via* des petites lampes disséminées un peu partout. Ces petites loupiotes se mettent à clignoter lorsque tous les pingouins ont été délivrés ; il suffit alors de passer dessus pour changer de cadre. Certaines lampes sont encore plus intéressantes puisqu'elles permettent d'accéder directement au niveau supérieur sans se colletiner les niveaux intermédiaires.

D'UNE PLATE-FORME L'AUTRE

Evidemment, les reliefs brillent par leur côté accidenté : ça monte, ça descend, il y a des trous partout, des plate-formes mouvantes, de vraies montagnes russes ! Comme tout le monde sauf moi (mais je me sens un peu lourd ce matin, j'ai dû trop forcer sur la choucroute), le crustacé de choc saute sur la tête de ses adversaires pour les tuer ou effectue évidemment des bonds qui lui permettent de passer d'une plate-forme à l'autre, et donne des coups de tête dans des briques aériennes dont sortent des bonus ou, surprise, de nouveaux ennemis. Des briques en l'air qu'il faut frapper avec le crâne, ça sent le Mario à 100 mètres, ça. On n'aurait pas un peu copié, dites ?

L'avion, c'est encore mieux que les ailes, non ?

La petite tête en bas à gauche vous indique la vitalité restante
J'ai la tête un peu lourde

OH LA OUP, BARBATRUC

Il y a en tout cas une chose que Robocop peut faire et qui est interdite à Mario : **étirer son corps**. Une pression sur le bouton C permet en effet à ce diable d'animal d'étendre indéfiniment son buste, jusqu'à ce qu'il soit touché par un jouet ou qu'il rencontre le plafond. Ça c'est pratique : vous voulez atteindre une plate-forme située trois écrans plus haut ? Rien de plus simple : un grand étirement, on s'accroche en haut avec les mains (pardon, les pattes) et il suffit de rétrécir à nouveau pour se retrouver suspendu par les bras au-dessus du vide. Le docteur a caché des objets vraiment intéressants : armures renforcées, ailes (en exclusivité : la première crevette volante), parapluie permettant de planer, viennent renforcer l'arsenal de James. Les piles sont également indispensables, puisque ce sont elles qui fournissent de la puissance à l'exosquelette de Pond. Et n'oublions pas les immanquables 1Up qui traînent ça et là.

MENU DE CE SOIR : LA CREVETTE D'HIER

Qu'il est réussi ce petit jeu de plate-forme ! Des graphismes craquants, des animations impeccables, des musiques réussies et surtout, surtout, une originalité de bon aloi contribuent à doter Robocod d'une personnalité certaine. Comme en plus la jouabilité est excellente, la richesse appréciable, et que le soft regorge de petits détails marrants comme les pingouins emmenant Robocod mort et disant : « Génial, on va faire de la fricassée de crevette ! » (ou un truc dans le genre), on ne peut que craquer. Peut-être pas le jeu de l'année, mais une cartouche vraiment très réussie avec laquelle on se régale. Slurp ! ■

Iggy, j'ai bien dit Iggy

Retrouvez tous les tests de jeu parus depuis le premier numéro 3615 Player One rubrique Index.

89%

EN RESUME

ROBOCOD

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 91 %
- Animation : 86 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 91 %

Electronic Arts, toujours eux, tentent l'incroyable pari du simulateur de vol, sur Megadrive... Un goût étrange, venu d'ailleurs.

C'est pas nouveau, les simulateurs de vol soot, de loin, les parents pauvres du monde des consoles. Bien des éditeurs se sont cassé les dents sur le sujet. Cela mérite uoe petite explication : autant une console est prévue pour afficher un maximum de sprites (petits éléments graphiques animés avec lesquels on réalise, par exemple, les personnages des jeux) et plusieurs niveaux de scrolling parallaxes..., autant c'est dur pour elle de faire évoluer des objets 3D complexes dans un vaste espace aérien virtuel ! Mais fort de son expérience d'éditeur de jeu sur micro-ordinateur (Chuck Yeager's Air Combat sur IBM, par exemple), Electronic Arts a réalisé un jeu assez spécial qui mérite que l'on s'y intéresse. « Scramble !»

RISING SON !

Si le F-15 fut l'avion phare de l'US Air Force, de la fin des années 70 jusqu'à nos jours, son remplaçant vient tout juste d'être élu par le Pentagone... Il s'agit du F-22. Ce nouvel avion de combat représente une véritable synthèse de ce qui se fait de mieux et de plus moderne en matière d'aéronautique. Matériaux composites, réacteurs à géométrie variable, design « stealth » (invisible aux radars), ordinateurs de bord

presque doués d'intelligeoce artificielle, il s'agit réellement de l'avion de l'an 2000. Alors, avant même que l'USAF n'en soit équipée, le voici en direct live sur votre Megadrive...

DEPART ARRETE

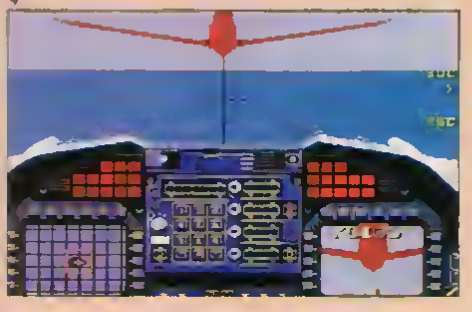
Le jeu commence sur le menu de sélectioo du niveau de difficulté. « Cadet », « Training » ou « Combat », trois façons d'aborder le jeu différemment. En mode « Cadet », les missions soot très courtes, les ennemis peu agressifs et l'aide au pilotage importante (le système de visée automatique est activé et les commandes de vol électriques vous empêchent de vous écraser au sol si vous volez trop bas). Il s'impose d'office comme le mode idéal pour découvrir le jeu. Avec le mode « Training », on passe au stade supérieur Le rythme des combats est plus élevé, les ennemis sont plus agressifs mais les aides au pilotage sont conservées. Quant au mode « Combat », il est réservé aux fous de la mort, qui n'ont pas peur de se confronter à des ennemis enragés (parfaitement maîtres de leur machine et de l'art du combat aérien), le tout sans aucune aide (les crashs sont mortels, la visée est manuelle et le rythme est vraiment speed). Après le niveau

de difficulté, on choisit sa mission. Les destinations sont classiques pour ce genre de jeu (Etats-Unis, Irak, Corée, Russie).

LA MORT SUR COMMANDE !

Le théâtre d'opération que vous choisirez joue aussi sur le niveau de difficulté. La dernière mission (Ace's challenge) regroupe l'ensemble des autres missions en une seule. Mais le plus

4

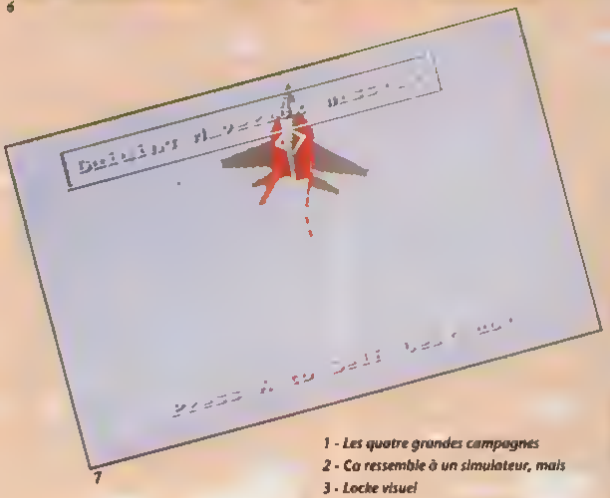


étonnant, c'est que si l'on sélectionne « Create mission » on peut se faire son propre scénario, en indiquant le nombre, la force et le type d'ennemis auxquels on veut être confronté ! Bel effort !

MERDE, C'EST CREVETTE ET GOOSE... !*

Comme dans les vrais simulateurs, votre avion est prêt à décoller, en bout de piste. Il ne reste plus qu'à mettre les gaz au maximum (l'afterburner ouvert en grand) et à tirer sur le manche pour que votre zinc pointe son nez vers l'azur, perdant tout contact avec le plancher des vaches. C'est là que les choses sérieuses commencent. A peine en l'air, un « spot » s'allume déjà sur votre radar, immédiatement confirmé par les marqueurs de targets de votre système de visée à tête haute. Les commandes de votre avion sont assez lourdes, c'est donc la sueur au front que l'on réussit à bien cadrer son adversaire. A ce propos, je signale qu'il existe un menu complet de personnalisation du jeu (commandes de type avion ou voiture, vue du cockpit, de la HUD ou de derrière l'avion...), ce qui est toujours appréciable. Pour en revenir à la baston, deux choix s'offrent à vous : soit le canon, soit le missile. Il existe tout un choix d'armes que présente un menu spécial. On peut ainsi faire son marché en prenant des missiles infrarouges ou téléguidés. Les ennemis sont de trois types, les avions (Mig 29, Sukoi 27, Mig 21...), les hélicos ou les cibles au sol. Quand votre armement et votre carburant commencent à

6



7

manquer, il est possible de faire appel au KC135 qui va vous ravitailler en vol ! Magique. De même, de temps en temps, il faudra atterrir sur une base surprise.

JETONS UN VOILE NOIR !

Je le répète, il ne s'agit pas d'un simulateur, bien que l'on s'en rapproche, mais d'un véritable jeu de tir. Les graphismes sont corrects, la bande sonore de qualité, et la jouabilité n'est pas trop mal (les commandes sont un peu lourdes). L'impression générale tient de la surprise, car le résultat est assez atypique du reste de la production console. Ce n'est pas le jeu du siècle (les missions sont trop répétitives), mais cela vaut un petit coup d'œil ! ■

Crevette, plane à 15 000...

*Les fans de Top Gun comprendront !!!

5

1 - Les quatre grandes campagnes
2 - Ca ressemble à un simulateur, mais
3 - Locke visuel
4 - Facile mais réaliste, le ravitaillement en vol !
5 - La « pause » offre le menu de sélection des armes
6 - Même l'éblouissement du soleil est géré !
7 - Un missile va toucher son but.

75%

EN RESUME

F-22 INTERCEPTOR

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 60 %
- Animation : 71 %
- Son : 89 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 59 %
- Player Fun : 65 %

Conan... Hé ! Conan, réveille-toi cong : ils ont remis ça ! Mets ton pagne, affûte ta hache, on y retourne !

Une bande de magiciens pour te voler dans ton sommeil

Les forces du Mal sont quand même méchamment bouchées. On a beau leur flanquer la pâtée, les découper en morceau, leur envoyer des sorts magiques digne d'Hiroshima, rien n'y fait. Elles repartent toujours à l'assaut. Prenez le monde de Golden Axe par exemple : hé bien, ça y est, le temps du Chaos est revenu sur ces terres. Les trois héros les plus bastonneurs de l'Heroic Fantasy sortent donc de la paisible retraite où ils goûtaient un repos bien mérité (Agadir, ses plages, ses palmiers, ses G.O. abrutis comme des manches à balais) pour rétablir l'ordre. Non, mais !

PORTRAIT DE FAMILLE

Ces personnages, vous les connaissez bien sûr. Il y a d'abord **Ax Battler**, le barbare pro de la gonflette. Bien baraqué le gars mais que de la frime : c'est un piètre combattant, en comparaison de ses deux camarades. Ensuite, voici la femme du lot, **Tyris Flamme**. Mais peut-on encore parler de femme lorsqu'on voit cette Amazone taillée dans une armoire à glace trancher ses ennemis à coup d'épée ? Et enfin, mon préféré, le meilleur, le plus étonnant : **Gillius Thunderhead**, le nain, vif comme l'éclair. De loin le combattant le plus doué malgré sa petite taille. Pour nos héros, tous les moyens sont bons pour castagner : les armes blanches (hache ou épée, au choix) mais également les poings, les pieds, voire certaines prises proches du judo. On retrouve également les coups pas très orthodoxes, comme celui qui consiste à assommer ses adversaires avec le manche de son arme. Et que dire de la botte secrète qui permet de désarçonner un adversaire et de lui piquer sa monture, une charmante petite bête qui donne des coups de queue et crache du feu ?

MAGICAL MYSTERY TOUR

L'Heroic Fantasy semblerait bien morne sans magie. Chacun de nos personnages dispose

Gillius s'excite à coup de rochers

donc de pouvoirs magiques qui lui sont propres. Ainsi, Gillius peut désormais faire choire une pluie de rochers sur ses adversaires. Une très nette amélioration par rapport à ses performances anémiques du premier épisode. Le moteur de ces pouvoirs, vous le connaissez : il s'agit de fioles que l'on récupère en défonçant la tête des magiciens. Plus nombreuses seront les fioles collectées par

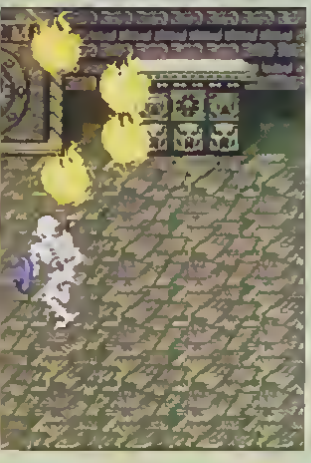
De belles bougies d'anniversaire

un personnage, plus sa magie aura d'effet. Tyris Flamme pourra, par exemple, passer de flammèches pas bien dangereuses au niveau 1 à un dragon

dont le souffle ravage tout l'écran au niveau 5. La nuit, des magiciens, et non plus des elfes, se faufileront furtivement sous les apparences les plus diverses afin de récupérer leurs fioles. Sitôt réveillés, les trois guerriers doivent les frapper pour libérer les éléments subtilisés.

AMIS OU ENNEMIS ?

Le jeu à deux concourt pour une grande part à l'attrait



qu'exerce Golden Axe. Dans la plus grande tradition des bons softs de baston, vous pourrez faire alliance avec un copain (personnellement, je vous conseille de jouer avec Matt Murdock dit, non sans raison, le Destructeur). A deux, non seulement c'est plus facile, mais en plus, c'est vraiment plus drôle. Et, de temps en temps, on peut toujours se coller un petit coup en prenant un air dégagé . « Oh !, excuse-moi, je ne l'ai pas fait exprès. » Votre copain vient de vous piquer votre copine ou, pire encore, a volé Sonic ? Faites un petit détour par le mode « **Duel** » et affrontez-vous, l'un contre l'autre, entre hommes. Pas de monstres ici, seulement une petite baston entre amis.

PAS DE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITE

Tiens, qu'est-ce que c'est que ce brouhaha dans la salle ? Toi, le petit blond, là au dernier rang. Oui, toi, qu'est-ce qui se passe ? Comment ça, ça fait dix minutes que je parle de Golden Axe. Mais non, je te promets que tout ce que j'ai dit se rapporte à Golden Axe II. C'est vrai que les scénaristes ne se sont pas foulés. Golden Axe II a un goût de déjà-vu. La plupart des changements concernent en fait des détails mineurs : quelques prises suplémentaires, des sorts plus beaux, les magiciens qui viennent dépouiller les héros... Cette fidélité à l'original constitue à la fois la force et la faiblesse de Golden Axe II. Faiblesse parce que ce genre d'attitude frileuse donne une impression de désinvolture. A l'instar des Shinobi, on sent que les concepteurs se moquent un peu de la tête du client : « Fourgue leur dix fois le même, ils n'y verront que du feu. » Je peux vous dire que les détracteurs de Golden Axe s'en sont donné à coeur joie à la rédac.

Petit topo avant chaque niveau

LA HACHE AU COEUR

Mais force aussi, car la version II reprend tous les atouts qui avaient fait de Golden Axe un méga bit, indispensable à tout fan de baston digne de ce nom. Réalisation excellente, ambiance fantastique, violence non-stop, jeu à deux, et même les petits détails qui tuent, comme les villageois apeurés qui tentent de fuir. On retrouve Golden Axe comme on retrouve un vieux copain Quelques minutes à peine après avoir branché la cartouche et fait les remarques inévitables (« Oh, les nazes, ils n'ont rien changé ! »), Matt, Pedro et moi redevenions des fans indécrottables. Et c'était reparti pour des bagarres dantesques, comme au premier jour. Si la surprise et l'originalité ont un peu disparu au passage, le fun, lui, reste toujours intact. Des remakes comme ça, monsieur Sega, donnez-m'en tous les jours Je suis en manque ■

Iggy, dit face de Troll

Je sens que le barbare prepare un sort

86%

EN RESUME

GOLDEN AXE II

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 88 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 92 %

RELIE TOUTE TA COLLEC' DE

Je désire recevoir ____ reliure(s) Player One au prix de 80 F TTC+ 20 F de frais d'envoi par reliure et je joins un chèque de ____ F à l'ordre de MSE

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Signature (des parents pour les mineurs)

LA RELIURE PLAYER ONE

80 F (+ 20 F DE FRAIS D'ENVOI)

IL TE MANQUE UN NUMERO DE PLAYER ONE ? COMMANDE-LE DES AUJOURD'HUI

Je désire ____ ancien(s) numéro(s) de Player One au prix indiqué ci-dessous auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro et je joins un chèque de ____ F à l'ordre de MSE

❑ 4	❑ 5	❑ 6			15 F
❑ 7	❑ 8	❑ 9	❑ 10		17 F
❑ 11	❑ 12	❑ 13	❑ 14	❑ 15	25 F
Frais d'envoi			x7 F		F
TOTAL					F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Signature des parents pour les mineurs

MSE • 31, rue Ernest-Renan • 92130 Issy-les-Moulineaux

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
250 F AU LIEU DE 275 F
ET UN SUPER CADEAU !
qui vous parviendra par envoi séparé

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro
à l'ordre de Média Système Edition
A partir du n°10
envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F* à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.
A partir du 10 25 F + 7 F = 32 F

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de
à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

* Offre valable pour France métropolitaine et CEE (actuellement terre) Autres tarifs, nous consulter

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ? :

Quel est votre date de naissance ? :

P12

De l'Heroic Fantasy à l'état pur, du dessin animé interactif et un héros un peu stupide, voilà ce qui compose l'un des meilleurs cocktails du monde... Hips !

Il était une fois l'histoire d'un magicien de l'image, j'ai nommé Walt Disney ! Ce sorcier maléfique s'entourait des maîtres les plus prestigieux de l'enluminure cinématographique. Et parmi eux a grandi un immense talent, le sieur Sullivan Bluth. Mais il eut tôt fait de quitter l'emprise de son maître pour créer son propre atelier. Et c'est ainsi que naquit un bien étrange héros : le chevalier Dirk.

LA BELLE ET LE BETE !

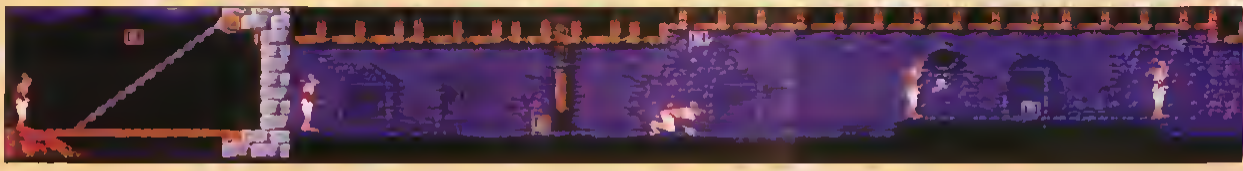
Voici plusieurs année que Dirk le téméraire (yark, yark !) s'est fait une sérieuse réputation dans le cercle des passionnés de jeux vidéo. Il faut dire que son itinéraire est loin d'être banal ! Tout commence sur les planches à dessin des studios Bluth. Et pourtant ce n'est pas le petit écran qui va le faire connaître, mais une borne d'arcade ! Et pas n'importe laquelle, puisqu'il s'agissait de la première borne équipée d'un vidéodisque (disque laser vidéo) Résultat, un véritable dessin animé ! Seulement voilà, c'était trop un dessin animé, et pas assez un jeu vidéo ! Quelque temps plus tard surviennent plusieurs versions ordinateur (D.L. 1 et 2, Space Ace...) qui reprennent exactement le même type de jeu que la borne d'arcade. Et voici, finalement, que l'on accueille la version Nintendo qui, Seal of Quality oblige, innove quelque peu. Par contre, le but du jeu n'a pas changé : Dirk se lance toujours dans les couloirs glauques du château de l'infâme Mordroc pour retrouver la princesse Daphnée. Alors, si vous voulez faire n'golo, n'golo, ce soir dans la case, avec la Daphnée Il va falloir être brillant !

PRECISION, MEMORISATION, REFLEXION... 3 RAISONS D'ACHETER DRAGON'S.. !

Lorsque l'on découvre Dragon's Lair, il suffit juste de quelques secondes pour se rendre compte qu'il ne s'agit pas d'un banal jeu de plus. Ce qui fait toute la différence, c'est la gestion du person-

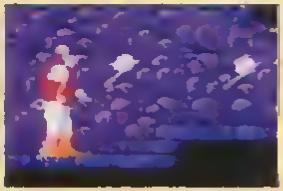
Le fameux Dragon du pont-levis comme dans l'arcade !

Le fantome vous pourrit des points d'énergie

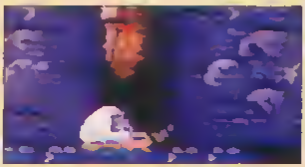


nage, et des événements qui se déroulent autour de lui. C'est un jeu d'action, mais il faut autant faire fonctionner les neurones que pour un jeu de réflexion. Cela s'explique d'une manière très simple. Dans tous les autres beat'em up ou jeu de plate-forme, on contrôle directement le personnage, avec l'aide de la manette de jeu. Dans **Dragon's Lair**, on ne contrôle pas le personnage directement, on lui impose des actions. On le fait avancer de quelques pas, on l'accroupit, on le tourne. Pour appuyer tout cela, les animations sont gigantesques. Donc, quand on lui demande de sauter, il prend le temps d'armer son geste (comme **un vrai être humain**), et il mime tout le mouvement. Mais ce qui est extraordinaire, c'est que toute l'aventure est calquée sur ce principe de jeu ! C'est pas comme dans un jeu de **baston** où tu tapes sur tout ce qui bouge ! Ici, chaque obstacle a été pensé pour être surmonté d'une certaine manière. Cela peut aller de la **malheureuse chauve-souris**, à l'énorme Dragon de fin. Tout le jeu consiste donc à avancer petit pas par petits pas, en faisant des repérages et en mémorisant tout cela. Un petit saut pour enjamber cette crevasse, un grand saut pour éviter de faire écrouler le pont-levis, s'accroupir à tel moment pour passer sous une pique, trouver la bonne sortie, autant de petits détails qui vous empêchent de passer si vous n'y pensez pas au bon moment. En fait, tout est programmé pour que vous ne puissiez agir que d'une façon et pas autrement ! Les réflexes ne sont vraiment pas utiles dans ce jeu, c'est plutôt la mémoire, la jugeotte et un incroyable sang-froid qui sont nécessaires pour réussir ! Heureusement, vous n'êtes pas démuni face à vos agresseurs : vous commencez avec une dague, mais en ramassant les options qui traînent le long des couloirs, on peut obtenir la hache, la torche et même des minibombes. Mais je le répète encore une fois, même avec l'arme la plus puissante, c'est principalement l'esprit qui permettra de se sortir des 8 levels.

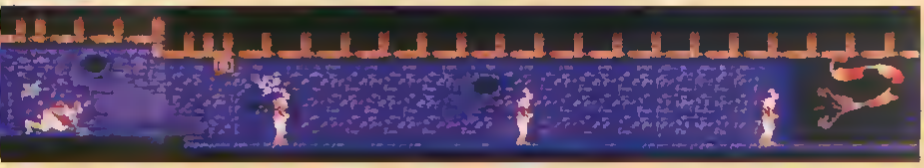
Il faut du sang froid et beaucoup de maîtrise


Les haches

Les dagues


Les pieds transforment Dick en escargot

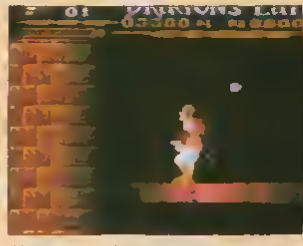
Un jeu de plate-forme pas comme les autres



SMOOTH CRIMINAL

La réalisation technique est extraordinaire. Avec, en premier lieu, des graphismes fins et de super couleurs. Mais c'est surtout l'animation du personnage qui rend fou tout le monde, tellement c'est **fluide**! De même, la musique assure correctement ! Moi personnellement, ce jeu me rend dingue, mais je dois quand même signaler que c'est un jeu un peu particulier et que cela peut rebuter certaines personnes. L'essayer, c'est l'adopter... ou pas ! ■

Crevette sort de ses dragons !



L'ascenseur version Moyen Age

LES TIPS DE CREVETTE

- La hache est la meilleure arme
- Il faut anticiper les sauts
- Pour tuer les petits serpents dans le mur, il faut tirer dès qu'ils apparaissent, en restant assez éloigné

75%

EN RESUME

DRAGON'S LAIR

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 91 %
- Animation : 95 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 96 %

THE MIRACLE
PIANO TEACHING SYSTEM

Non, il n'y a pas d'erreur. C'est bien dans les colonnes réservées d'habitude aux tests de jeux que nous allons vous parler d'une cartouche NES destinée à l'apprentissage musical. Son nom ? The Miracle.

Il existe de nombreux manuels destinés à apprendre chez soi le solfège ainsi que la pratique d'un instrument. La rigidité de ces derniers rebute trop souvent l'élève qui ne peut être assisté pour surmonter ces difficultés. Une autre méthode consiste à prendre des cours avec un prof. Des honoraires relativement élevés sont également source d'hésitation. N'oublions pas le prix de l'instrument qui rarement est à la portée de votre bourse. C'est grâce à ce genre de réflexions que les développeurs de chez « The Software Toolworks » ont décidé la programmation de Miracle

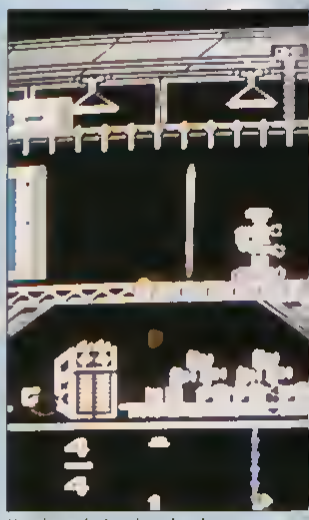
Au début, les notes sont représentées par des chiffres

LES PREMIERS PAS

L'ensemble est constitué d'un clavier électronique ainsi qu'une cartouche pour votre Nintendo. Vous branchez le clavier sur la console, l'ensemble à un moniteur ou à votre téléviseur, et vous êtes prêt à prendre votre première leçon. Cette méthode est constituée de 36 chapitres. Chaque chapitre est formé de plusieurs leçons. L'élève devra impérativement suivre l'évolution du soft sans jamais faire l'impasse sur la moindre partie. Dans le premier chapitre, une page représentant le clavier s'affichera à l'écran. Sur cette représentation, une touche sera marquée en vous indiquant qu'il s'agit d'un *do*. Il ne vous reste plus qu'à trouver cette note sur votre clavier électronique et de la jouer quatre fois avec le pouce de votre main droite. J'avoue qu'il ne peut y avoir de début plus simple. Le programme vous demandera ensuite de jouer les quatre notes situées à droite de ce *do* en utilisant vos cinq doigts. Plus tard, ces notes représentées par des chiffres (de 1 à 5) seront mélangées. Il ne vous restera plus qu'à jouer l'ensemble sans faire d'erreur. Arrivé à la septième leçon, les choses prennent une autre tournure. Le programme estimant que vous êtes déjà familiarisé avec les touches du clavier vous proposera un jeu.

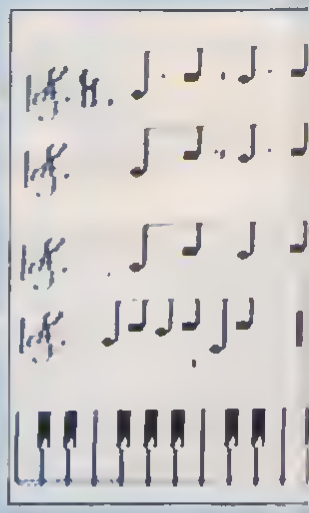
APPRENDRE EN JOUANT

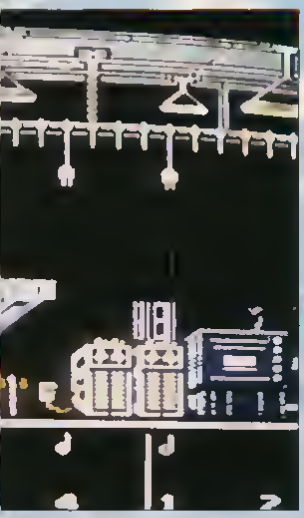
En effet, rien n'est plus rébarbatif que l'apprentissage du solfège. Par contre, rien, n'est plus amusant que de jouer sur sa console. Vous verrez donc, avec cette septième leçon, un petit robot qui doit sauter pour cueillir des prises (étrange, non ?). Ce robot doit également construire au fur et à mesure de son évolution, un pont qui lui permettra d'avancer de plus en plus loin. S'il rate une prise (vous ratez la tempo) son énergie diminue. De même, si vous ne gardez pas la touche du clavier enfoncée correctement, le robot oubliera de poser la parcelle du pont et tombera inévitablement en se brisant les boulons. Vous aurez à la fin du premier chapitre à jouer une adaptation très simple de



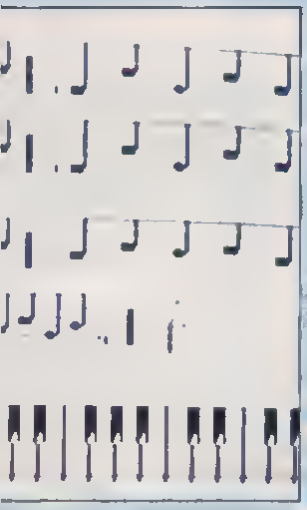
Un robot qui a le rythme dans la peau

Une étude en clef de sol





Beethoven, ce qui en soit est gratifiant. Surtout qu'avant de passer au chapitre suivant, cette petite mélodie sera accompagnée d'un véritable orchestre. La classe !

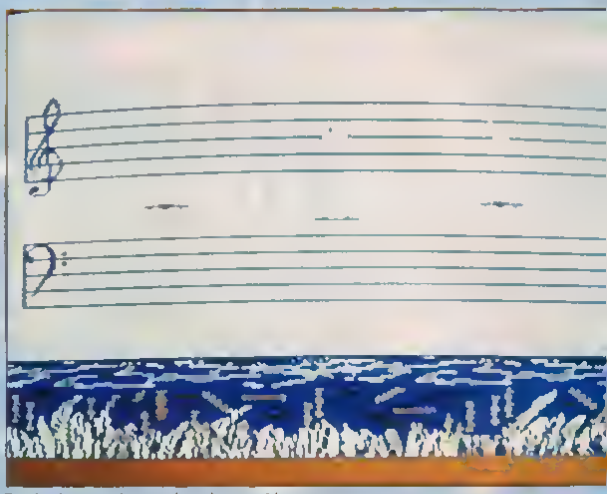


DES MENUS VARIES

Vous comprenez qu'il n'est pas possible de détailler les 36 chapitres du Miracle. Sachez tout de même que le programme introduira progressivement les notes, les portées, les rythmes sans oublier les exercices joués à la main gauche. Vous serez, par exemple, capable de déchiffrer une véritable partition dès le cinquième chapitre. A tout moment de son évolution, l'élève pourra accéder, parallèlement à ces leçons, à des exercices pour travailler les rythmes, jouer avec le robot, écouter une démonstration du morceau en cours de travail, mais également jouer à un autre jeu qui vise (c'est le cas de le dire) à travailler le déchiffrage des notes sur la portée. Il s'agit d'une famille de canards qu'il faudra dégommer en appuyant sur la touche représentant leurs positions sur la portée. Cet ensemble est utilisable à travers une cinquantaine de morceaux programmés avec des niveaux de difficultés bien dosés. Vous pourrez ainsi jouer du classique, du jazz en passant par des musiques synthétiques et du rock'n roll.

LE CLAVIER ELECTRONIQUE

Le clavier fourni avec la cartouche est un véritable instrument de musique. Je suis persuadé que votre premier réflexe sera de jouer sur ce dernier avant même d'avoir brancher votre console (ne vous inquiétez pas, j'ai fait pareil). Il s'agit d'un clavier de type piano, doté de quatre octaves (49 touches de grande taille). Il est évident qu'il est entièrement dissociable de la console et peut être utilisé sans cette dernière. Vous pouvez choisir 128 sons et effets différents. Parmi eux, vous trouverez plusieurs sons de piano, orgue, clavecin, clarinette, hautbois, vibraphone et même une batterie. Une pédale est fournie avec le clavier, ainsi qu'une paire d'écouteurs de type walk-man. Les touches du clavier sont de type dynamique volume différent selon la force de frappe). Cet instrument est également équipé d'amplificateurs et de haut-parleurs incorporés mais pourra être branché sur une chaîne hi-fi pour augmenter sa qualité sonore. Un dernier détail. Vous trouverez à l'arrière de ce clavier, deux prises Midi IN et Midi OUT, ce qui permet le branchement d'un séquenceur ou d'autres synthétiseurs.



Toucher les canards en repérant leurs positions

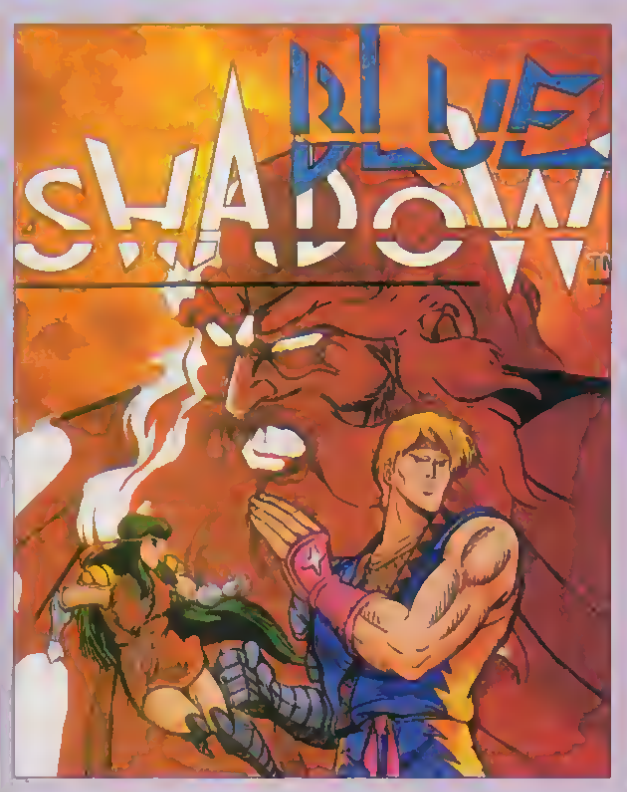
UN PRODUIT POUR TOUS

Nous avons constaté que la méthode Miracle est une méthode pensée avec beaucoup d'intelligence. La progression est sans accrocs. La diversité des menus permet à l'élève de se changer les idées, à tout moment, en pratiquant un des jeux sus-cités. Il faudra noter qu'une personne (quel que soit son âge) aura de quoi travailler sur une période allant de deux à trois ans (à raison d'un quart d'heure per jour) pour atteindre un niveau plus que correct. ■

Poum

96%

Un clavier de quatre octaves



Vous ne me croirez pas, mais il fait nuit !

Une ville en danger plus un monde à sauver. Pas de problème Batman, les pros du beat'em up plate-forme vont encore s'éclater.

Jadis, il y eut Batman, qui fit le carton que l'on sait. Ensuite, arriva **Kabuki Kwantum Figbter**, l'homme à la longue chevelure. Maintenant, c'est à Taito de nous sortir l'un de ces jeux de combat béton qui ont fait l'énorme succès de la NES.

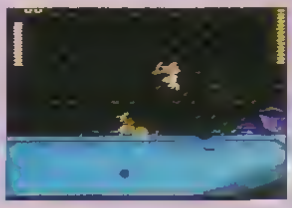
HAYATE OU LA...

Tout commence aux States, où la plus grande cité du monde est presque sous le pouvoir de l'empereur **Garuda**. Je ne vous cacherai pas que ce dernier est le grand méchant du coin. Bien sûr, dans ces cas-là, il faut toujours que quelqu'un se dévoue pour faire échouer tous ses plans diaboliques. Eh bien, pour une fois et au grand étonnement de tous les testeurs, c'est à vous que l'on fait appel. Et désormais, joie et bonheur, car c'est une première dans le genre, vous pouvez faire équipe avec une charmante demoiselle (enfin, c'est pas trop tôt, ils auraient pu quand même y penser plus tôt). Jouer à deux en même temps, c'est rare et c'est bon. Donc, vous êtes Hayate le brave ninja, et votre pote (hem ..) joue **Lady Kaede**, elle aussi ninja de son état. Au fait, même si vous êtes seul, je vous conseille de la choisir, rien que pour admirer le sprite (même qu'elle ressemble à Elektra l'ancienne amie de Daredevil).

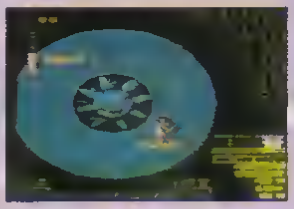
AUX ARMES, ETC.

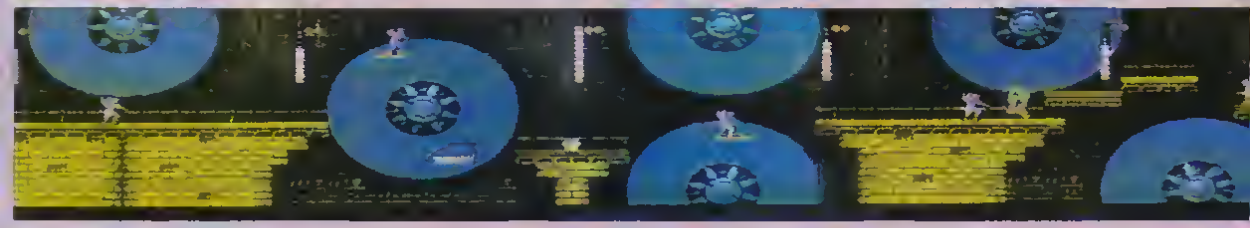
Vous commencez le jeu avec votre épée, arme ridicule au début, mais quand même utile dans les premiers niveaux. Durant votre quête, vous pouvez récolter des **bonus**. Ceux-ci sont enfermés dans des caisses, et il suffit d'un coup d'épée pour les faire apparaître. Les principaux concernent les armes : l'épée, le fléau d'armes, le shuriken et la bombe. Mais attention ! ne prenez pas tout ce qui vous tombe entre les mains. En effet, si vous prenez plusieurs fois de suite la même arme, vous augmentez la puissance de celle-ci. Tandis que si vous changez d'arme, vous revenez à la puissance de départ. D'autre part, vous avez une jauge de points de

Kaede joue à saute mouton



Un p'tit tour de manège gratis





vie, et si vous vous faites toucher trop souvent, votre puissance d'arme régresse (sans oublier que vous risquez de mourir). Seuls les shurikens et les bombes ne sont pas infinies, vous en avez un nombre donné, et, dès que vous n'en avez plus, vous revenez à l'arme que vous aviez précédemment. Autre et dernier bonus, la potion de vie, bien utile et qui vous requinque et vous redonne tous vos points de vie.

ACCROCHE-TOI BIEN

Chaque niveau est séparé en sous-stage, dont le dernier se termine par un affrontement avec un gros boss. Le premier niveau du jeu est une véritable balade. Vous êtes dans le port et vous visitez quelques navires. Ce niveau permet surtout de vous familiariser avec les commandes Premier constat : vous pouvez vous accrocher sous les barres horizontales, et, d'un prompt rétablissement, vous vous retrouvez à l'étage au-dessus. De même, pour descendre d'un étage, vous vous agenouillez et, en pressant le bouton « A » (le saut), vous descendez. C'est l'aspect sympa et plate-forme que l'on va retrouver durant tout le jeu. Le deuxième niveau se passe dans les égouts (tiens, ça me rappelle quelque chose), et, là, les choses commencent à se corser avec l'apparition des ninjas aquatiques, des insectoïdes et de l'Eye Stalker, une espèce de serpent posant quelques problèmes. Le boss est un énorme tank qui est relativement facile à neutraliser. Ensuite, le troisième level se situe sur les toits de la ville et reste dans la lignée du

Oeil pour oeil...

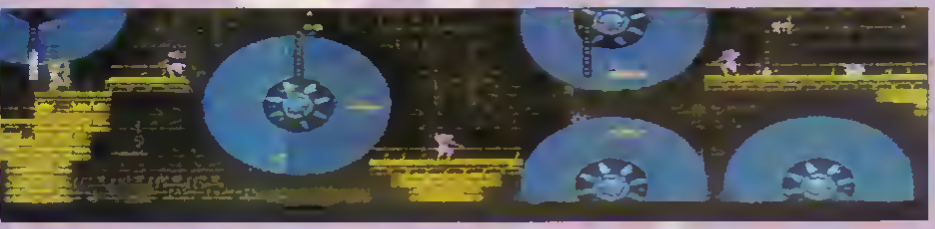
précédent. Le quatrième niveau (la forteresse aérienne) est franchement impressionnant et se signale (prononcez zig-nal) plus particulièremnt par la qualité de ses graphismes. De plus, c'est aussi le niveau « technique », celui où vous devez vous frayer un chemin parmi des machines infernales et autres engrenages, sans oublier les ninjas tourbillonnants et le Geometron (un sale type qui vous envoie des bulles sur la tronche) qui vous mènent la belle vie. Le cinquième est l'ultime forteresse, et, comme son nom l'indique, c'est le dernier niveau où vous affrontez finalement Garuda.

DU TOUT BON

On peut dire que ce type de jeu est désormais synonyme de qualité. C'est déjà le troisième qui nous arrive, et c'est le troisième hit du genre. En effet, techniquement, il n'y a aucun reproche à faire. Les graphismes fins et précis égalent à certains endroit ceux de Batman (les meilleurs vus sur la NES). L'animation, elle, ne souffre d'aucun ralentissement et c'est un exploit dès le premier niveau, lorsque la pluie tombe sans discontinuer sur le port. Il n'y a peut-être que la musique qui soit au-dessous du niveau général du jeu. Mais bon, la NES n'est pas réputée pour son chip sonore, et, donc, je ne lui en veux pas. Finalement, Blue Shadow représente une excellente alternative pour tous ceux qui ont terminé Batman et Kabuki ■

Wonder Fra
et le secret de l'ombre bleue

Visez moi ce sprite



LES TRUCS DU PERE WONDER

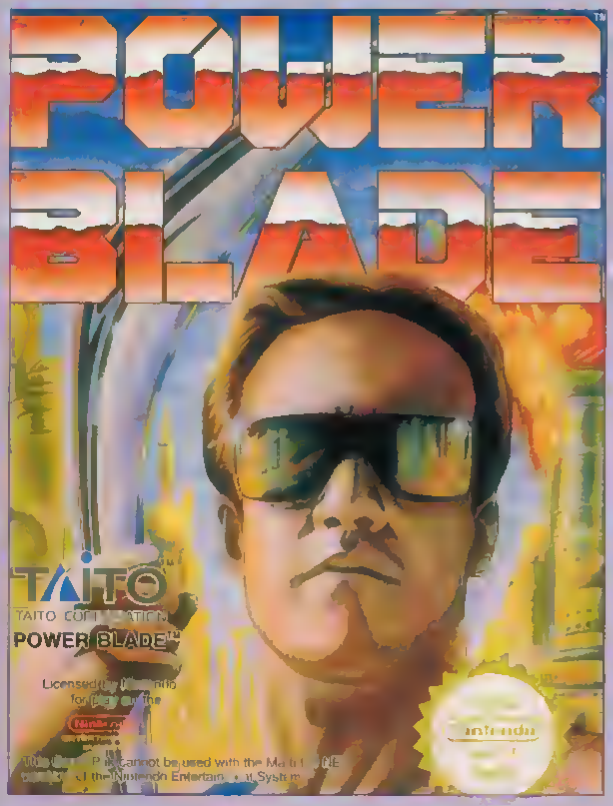
Il n'y a pas de temps imparti dans le jeu, donc ne vous précipitez pas et traitez chaque problème en son temps. N'hésitez pas à prendre les shunkens et les bombes. Ils se rajoutent en supplément à votre arme, sans lui faire perdre de sa puissance. Lorsqu'en haut d'une échelle, il y a un ennemi, restez sur l'échelle pour le détruire. En règle générale, gardez l'épée.

93%

EN RESUME

BLUE SHADOW

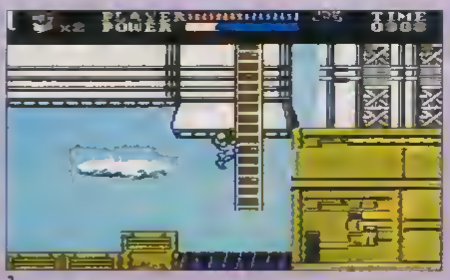
- Console : NES
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 90 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 92 %



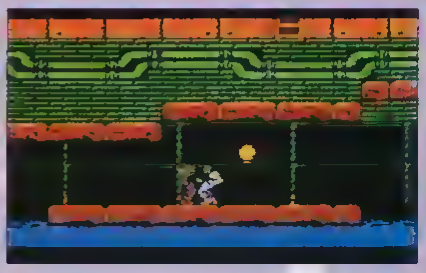
Wouah ! Vise un peu le mec ! Nova, qu'il s'appelle. Il assure avec son boomerang. Eh Manu, tu descends jouer à Power Blade ?

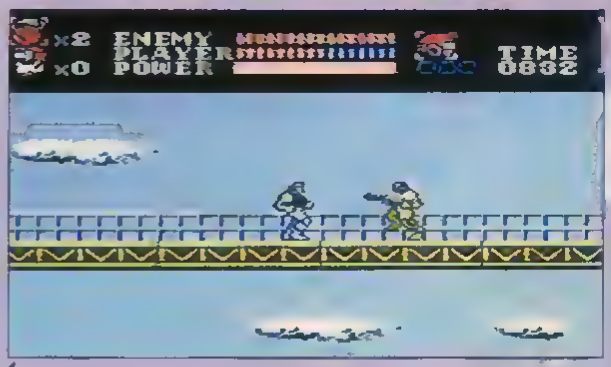
Tu « tonnmé », un peu que j'arrive. Un jeu de baston ça comme, je ne refuse pas. C'est mon destin. D'ailleurs, Nova c'est moi tout craché. Quoi que l'image ne soit pas très flatteuse. Officier en chef de la sécurité de l'Ordinateur en l'an 2191. Tout simplement. Et j'ai une mission béton : l'Ordinateur pilote qui gère le monde a été piraté, et je dois restaurer la maîtrise du système. Pour cela, Nova doit pénétrer dans six différents secteurs, se mettre en contact avec l'agent local caché, récupérer ainsi une carte d'identité et, à ce moment, il pourra entrer dans la salle de sécurité, combattre le boss et hop au secteur suivant. Du gâteau. Une fois que les six endroits ont été désactivés, il n'y a plus qu'à se rendre au centre de contrôle de l'Ordinateur et prendre le pouvoir. Et pour faire tout ça, j'ai quoi comme arme ? Un bazooka, un lance flammes, un tank ? Non, non, t'as un boomerang... Dit comme ça, ça pue l'arnaque.

1



2


3



4

JE LES MASSACRE DANS QUEL ORDRE ?

Ce qu'il y a de bien, c'est que l'on peut commencer sa quête par le secteur de son choix. Si on est maso, le six est pas mal. Si on aime vraiment se faire mal, on choisit d'emblée le niveau expert pour la difficulté. Le timing est carrément plus court et chaque coup fait beaucoup de dégâts. Infos générales terminées. Appel à la base, parlez-moi des armes SVP. Pas de problème. Nova a un compteur de puissance pour la portée de son boomerang. Certains ennemis, une fois descendus, donnent une étoile qui augmente deux fois plus la puissance de lancer. Il est indispensable d'être au maximum de sa force pour le boss de fin de secteur. Autres armes proposées : des grenades à utiliser avec le bouton « select », des boomerangs plus puissants et la possibilité d'envoyer deux ou trois boomerangs au lieu d'un. Il y a même des articles spéciaux parfois offerts. Non ? Si. Genre les hamburgers qui restaurent partiellement

5

6

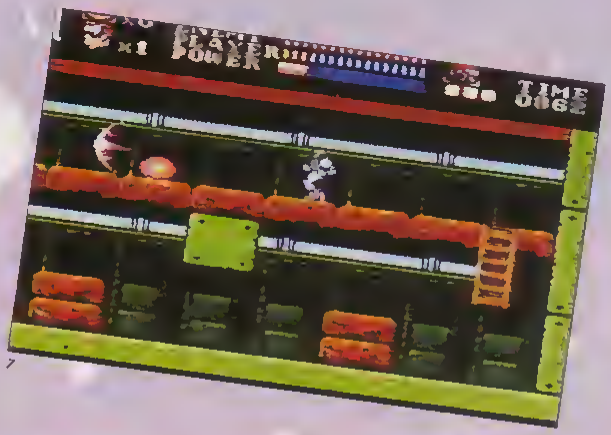
l'énergie de Nova ou le réservoir d'énergie qui rétablit sa puissance au maximum, mais il n'en existe qu'un par secteur et il faut le trouver. Summum du pied robotique, Nova peut ramasser une armure deux fois par secteur. Quand il la porte, il est capable de supporter trois coups mortels sans perdre de forces. Encore, encore.

PAPY NOVA, TON UNIVERS IMPITOYABLE

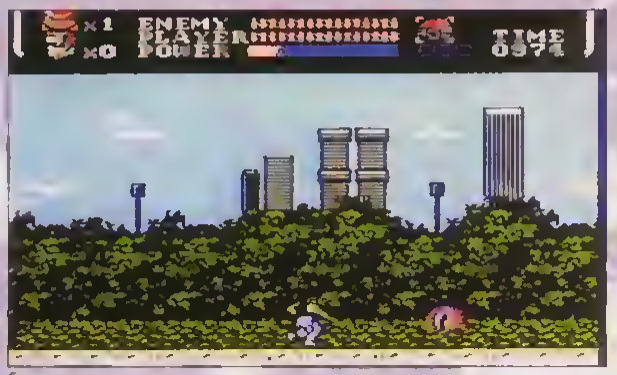
Heureusement que le jeu a une option de sauvegarde à l'aide de mots de passe... On peut ainsi reprendre au début d'un secteur et, si on avait déjà la carte donnée par l'agent, ce n'est plus la peine d'aller le revoir. Que de temps de gagné. Parce que du temps, il en faut, et de la patience et de la ruse pour atteindre cette satanée salle de sécurité. Pour vous épargner des coups de tête dans les murs (non, ne jetez pas le chat par la fenêtre, il n'y est pour rien !), je vous file quelques conseils bateaux. Déjà, toujours sauter en se plaçant à l'extrême bord du vide. Nova n'est pas champion au saut en longueur, ça se voit vite. Faites gaffe aussi aux plateformes, elles supporteront peu de temps votre poids. Et puis n'oubliez pas que votre boomerang va dans toutes les directions, les robots dans le ciel, même énormes, ont aussi droit à leur dose ! L'idéal est de garder l'armure le plus longtemps possible en évitant les coups. Ça s'appelle être invulnérable, mais il faut savoir sauter au-dessus des balles.

VOILA L'AGENT SECRET TOUT SEUL

Pas évident de les trouver ceux-là, car les secteurs sont des labyrinthes. Plusieurs trajets sont permis, et, soudain, dans un cul-de-sac le plus souvent, oh ! l'agent secret. Allez, épargne-moi ton baratin, je m'en ouf et file la carte. J'ai du boulot, je ne suis pas un planqué. Une fois la carte en poche, avec du bol, on retrouve le droit chemin vers la salle de sécurité. Sans bol, bref le plus souvent, on retombe vite au début du secteur, et tout est à recommencer. Avale ta grenade Nova, ça ira plus vite et tes tourments cesseront.



7



8

Autant vous dire que vous allez vous éclater avec Power Blade. Originalité des labyrinthes, action et baston à gogo, nerfs en pelote, hyper jouabilité... de quoi s'occuper et se défouler pendant pas mal d'heures. Pour être juste, il faut avouer que la musique n'est pas transcendante et que le jeu possède pas mal de clignotements de sprites souvent dégueus. Mais le tout reste très positif et j'y applique avec modestie le label B-N ■

Blanche-Neige

1 - Vise un peu mon boomerang
2 - Paddle vers le haut pour grimper
3 - Contact du secteur six
4 - Tirer en premier et de loin !
5 - Ce robot s'applatit mais renaît.
6 - Balade en ville assez mouvementée
7 - Avec l'armure, j'assure
8 - Gaffe aux piques au-dessous.

85%

EN RESUME

POWER BLADE

- Console : NES
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 75 %
- Animation : 85 %
- Son : 65 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %

Ah ! le café du coin. Sa bonne ambiance franchouillarde, les commentaires intellos du patron (« Ah ! les jeunes... »), les loubards et l'odeur de clope mal éteinte... Pas fou, Iggy se livre désormais aux joies du flipper à domicile. Quel fainéant, cet Iggy !

On ne le répétera jamais assez : dans un certain nombre de catégories, la Core compte à l'heure actuelle quelques-uns des meilleurs produits, toutes consoles confondues. Des softs comme **Formation Soccer**, **Final Match Tennis**, **Dead Moon** ou **Devil Crash** ont fixé un tel niveau de qualite que la tâche n'est pas facile pour les challengers. Face, qui, jusque-là, s'était plutôt fait remarquer par la médiocrité de sa production, s'attaque au monument Devil Crash et réussit l'exploit de reléguer l'illustre flipper au rang de « has been ». Il fallait le faire.

GIGANTISME, QUI A DIT GIGANTISME ?

Plus d'ambiance de vampire, le thème choisi est ici le voyage dans le temps. **Time Cruise II** propose un plateau de jeu carrément gigantesque. Jugez donc : il fait la bagatelle de 11 écrans, avec bien sûr des portails, des cibles, des multiplicateurs et des bonus à tous les coins de rue. Tenez, rien que pour l'anecdote, je n'ai pas dénombré moins de 14 flips. Tous les ingrédients du genre répondent présent à l'appel, y compris la possibilité de donner des coups (vers la gauche ou vers la droite), qui a contribué au succès de ce jeu. Mais attention à y aller mollo : le tilt est aussi de la partie.

A TROIS, C'EST PAS FORCEMENT MIEUX

Et tiens, puiqu'on parle des commandes, les programmeurs de Face ont eu une idée sympa : offrir le choix entre un et trois paddles. Ça veut dire qu'on peut jouer à trois ? Non, vous n'y êtes pas. Simplement, les commandes du flipper sont réparties sur trois paddles au lieu d'un. J'ai du mal à imaginer le côté pratique de la chose (vous avez trois mains, vous ?) mais en tout cas, c'est marrant d'y avoir pensé. Merci d'être venu.

Un des plateaux latéraux

SEQUENCE DETENTE

L'intérêt d'un flipper vidéo, c'est bien sûr la possibilite d'inclure des tableaux de bonus qu'il serait impossible de réaliser sur une machine traditionnelle. Si Devil Crash exploitait cette idée, il ne la poussait pas jusqu'au bout. Oubli réparé par Time Cruise II. Le seul moyen d'obtenir l'**extra-balle** consiste en effet à faire remonter une petite cible aux couleurs vives.

Dirigez la boule en faisant basculer les lattes.

Lorsque celle-ci a atteint sa hauteur maximale, une cavité s'ouvre et propulse la balle vers de nouveaux horizons. En fait vers des

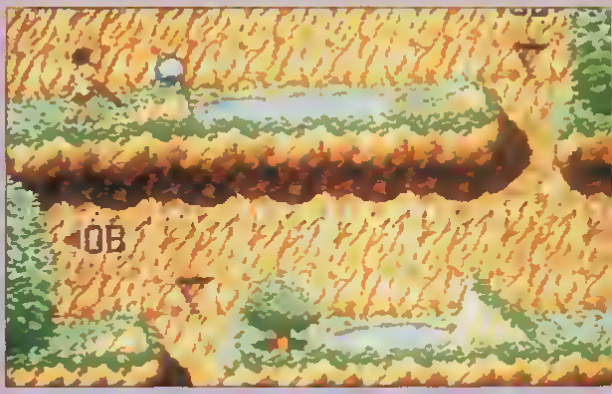
Zorbi le contrôle aux trois paddles

jeux vidéo qui n'ont plus rien à voir, mais vraiment plus rien à voir avec le flipper. Dans l'une, on se retrouve, déguisé en homme préhistorique, à faire du

golf avant l'âge, dans l'autre, on teste, en équilibre sur des plateformes instables, de conduire une balle dans un trou. A chaque fois, c'est l'extra-balle qui récompensera vos efforts. Quant aux tableaux mettant en scène des flippers, ils se retrouvent vite transformés en shoot them up du fait de la présence d'aliens envahissants. Réussies, variées et vraiment dépaysantes, ces phases sont géantes !

SIMPLY THE BEST

Pour détrôner Devil Crash, il fallait également mettre le paquet sur la réalisation. Mission accomplie, chef ! Graphismes et animations forment un véritable régal pour les yeux : le rendu, en similibois, est somptueux, l'ensemble chatoie de couleurs sans être trop « flashy » et le tout dégage une impression, pas si courante dans les productions nippones, de personnalité. Témoin : ce tableau de bonus qui reprend les horloges fondues de Dali. Quant à l'animation, et contrairement à ce qui a été écrit dans le dernier *Player One* (rassurez-vous, je châtierai personnellement les coupables), elle est tout simplement parfaite. On a même droit à de superbes scrollings sur plusieurs plans à certains endroits. Même la bande sonore s'en tire avec les honneurs, bien que je préfère celle, plus rock, de Devil Crash. Bien sûr, ce ne sera jamais tout à fait comme au café .



Un p'tit golf ?

Bonus, cibles et bumpers : toute la magie d'un flip

un flipper sur monitor, aussi bon soit-il, ne pourra jamais procurer les mêmes sensations que cette bonne vieille machine de bistrot. C'est vrai également que le jeu reste un peu facile. Mais dans ce créneau, occupé naguère par Devil Crash, Time Cruise II s'impose en maître : il s'agit à l'heure actuelle du **meilleur flipper** jamais vu sur console. Si vous ne possédez pas déjà ce bon vieux Devil, ruez-vous sur Time Cruise II. Il en vaut la peine ■

Iggy, adepte du « p'tit blanc sec »

LES PETITS TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

Jouez le plus possible sur les plateaux du haut. Y perdre la balle n'est pas définitif, alors qu'en bas... Concentrez-vous sur l'extra-balle : elle n'est pas très dure à avoir. Certains jeux sont plus faciles que d'autres. Tenez en compte.

87%

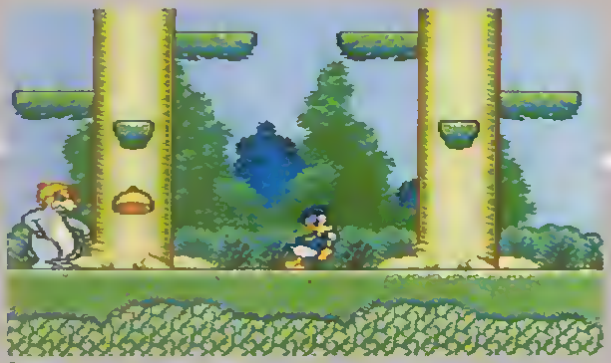
EN RESUME

TIME CRUISE II

- Console : Core G.
- Genre : flipper
- Graphisme : 90 %
- Animation : 86 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 72 %
- Player Fun : 88 %

1

Après avoir joué les stars, le mois dernier, sur Mega D., Donald reprend du service sur Master System... Allô ?


2

Vous avez tous découvert le fabuleux Quackshot sur Megadrive dans le précédent numéro de *Player*. Avec la politique de conversion Megadrive/Master System, il semblait évident que Quackshot marquerait aussi une étape sur la Sega 8 bits. Eh bien non, Donald se met en scène sur une nouvelle aventure qui n'a pas grand-chose à voir... Dommage, c'était si bien Quackshot !

« SOUS »-DAINEMENT

Quand **Oncle Picsou** offre un sou fétiche à ses petits neveux, il ne se doute pas que Miss Tick les attend dehors pour les kidnapper, et leur prendre le sou fétiche du vieille onc'. Donald n'hésite pas on instant, il court délivrer les neveux et retrouver la pièce de Picsou.

USHUAIA

Donald se préoccupe en premier lieu de ses trois neveux. Chacun d'eux est enfermé dans un endroit différent du monde. Lorsque l'on commence le jeu, il est possible de choisir l'une des trois destinations que propose la carte de voyage. Les têtes des neveux symbolisent l'endroit dans lequel ils se trouvent. On est pas obligé de compléter ces levels les uns à la suite des autres. On peut choisir de commencer par le dernier ou n'importe lequel des trois. Une fois que vous avez sélectionné votre destination, Donald prend son avion et s'y rend sans plus tarder.

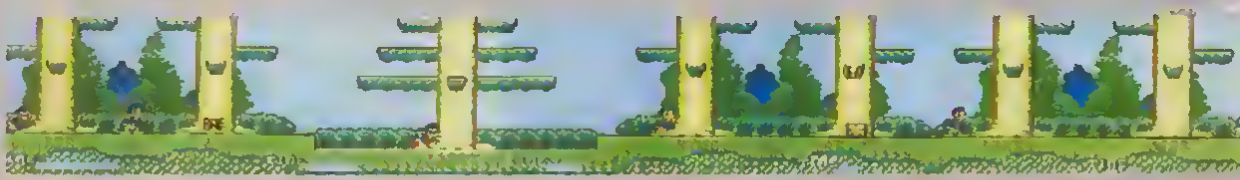
3

DISNEY-MOI UN MOUTON

Comme dans Mickey (les deux jeux se ressemblent beaucoup), on commence par un level dans la forêt. Graphismes verdoyants, et d'innombrables champignons qui attaquent sans arrêt. Un peu plus loin, c'est au tour d'araignées géantes de bloquer le passage. On compte aussi, au chapitre des prise de tête, des ruches qui vous envoient une abeille quand vous approchez, et qui tombent quand vous passez en dessous. Sur la fin du level, on trouvera même des mangoustes qui sortent de leur terrier à votre venue. Pour chaque fin de level, il y a un boss de fin de niveau montant la garde auprès de votre neveu. Il s'agit d'animaux aussi peu sympathiques qu'un ours ou qu'un lion, les petites bêtes sympas que l'on a tout de suite envie d'adopter ! Chacun demande une tactique particulière pour être combattu. Une fois que vous l'avez terrassé, la cage dans lequel le neveu est retenu prisonnier se découvre, et Donald lui rend la liberté. Et comme je le disais plus haut, il faut faire cela pour chaque neveu. Les obstacles se succèdent. On retrouve des tortues flottantes (il faut les utiliser avec précaution, car après quelques secondes, elles finissent par couler, et, si vous n'y faites pas gaffe, vous partez avec !). Comme par hasard, on retrouvera aussi les fameuses lianes auxquelles il faut s'accrocher, tel Tarzan, pour traverser un précipice. Elle sont beaucoup mieux rendues dans Donald que dans Mickey. L'animation est souple, et il est beaucoup plus facile de s'en saisir. Je vous parie qu'ils vont encore réussir à nous les recaser (les lianes !) dans deux trois autres jeux à venir ! On notera un effet étonnant dans le troisième level : Donald marche peinard, quand le sol se met à pivoter d'un coup, et se transforme en descente aux Enfers (il y a plein de pierres et d'oiseaux qu'il faut éviter pendant ce temps-là), cela vaut le coup d'être vu. Et une fois que Donald a libéré ses trois neveux, il part à la recherche de la pièce fétiche de Picsou...

IL N'Y A QUE MAILLET QUI M'AILLE

Autant vous dire tout de suite que la gestion des options ne m'a pas satisfait du tout ! En premier lieu, les moyens de défense. Donald commence avec un énorme maillet (on dirait la copine de Nicky Larson !), ce qui jusque-là est assez rigolo puisque l'on peut en foutre des grands coups dans la tête de tous les péquenots qui s'approchent de trop près ! Malheureusement, et allez savoir



pourquoi, il suffit que l'on se fasse toucher une seule et unique fois pour se retrouver sans armes ! A p'us, le boum-boum ! Pareil si vous obtenez l'optioo pour tirer des frisbees, au moindre cootact avec l'ennemi et c'en est fini de l'arme... Gasp ! La seule possibilité qu'il reste, c'est de tuer les ennemis en leur sautant sur la tête . Classique, mais pas très efficace ! Les autres options redonoent un peu de power ou des **1Up**, ce qui n'est pas très utile, puisque le jeu est équipé de continue infini.

« — TU PREFERES MICKEY OU MICKEY ? ». « — EUUUUUH, SONIC ET SONIC ! »...

Je vais vous avouer qu'après des titres aussi fabuleux que Mickey et Sonic sur Master System, j'attendais beaucoup de **Donald**. Peut-être que j'eo attendais trop, en tout cas, je suis déçu principalemeot du manque de jouabilité de ce jeu. Les commandes sont lourdes, aproximatives... Attention, je n'ai pas dit que le jeu est injouable, mais cela reste laborieux et pas très agréable. On se bat plus contre les commandes que contre les ennemis...

Ennuyeux, non ? Par contre, les graphismes sont relativement corrects, idem pour les musiques. Cela sent, quand même, la version bâclé ,avec reprise des routines des jeux précédents. Sega, c'était plus fort qu'eux ! ■

Crevette,
qui se contrôle

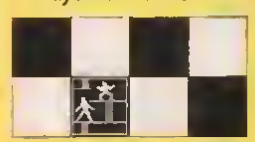
1 - Et un jour, Sega découvre les lionnes !
2 - On kill le boss...
3 - Et on libère l'un des neveux.
4 - La carte de départ.
5 - Faudrait peut-être lui apprendre à nager
6 - Mettez un lion dans votre Master !
7 - Coup de maillet
8 - Tortue flottante.

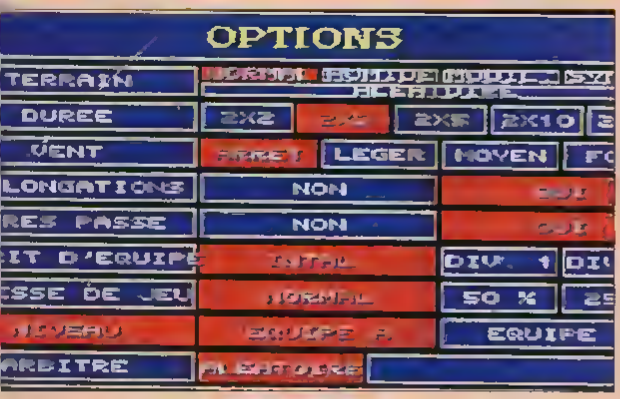
70%

EN RESUME

DONALD, THE LUCKY DIME CAPER

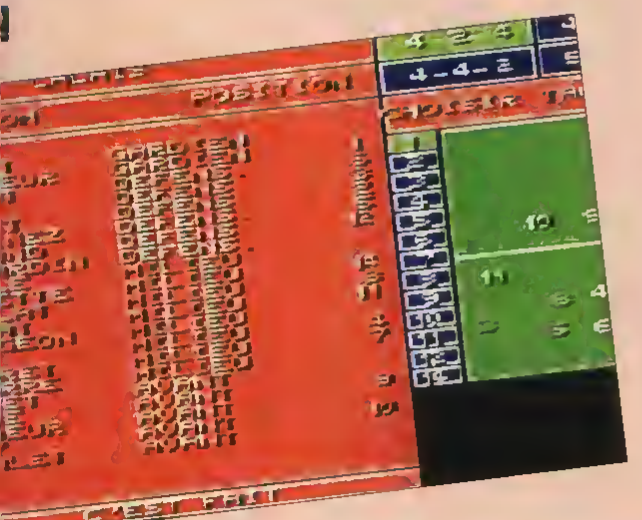
- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 82 %
- Animation : 75 %
- Son : 59 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 72 %
- Player Fun : 55 %





KICK OFF

Les Anglais continuent à tout rafler sur Master. Mais arrêtez-les ! Oh ! et puis non finalement, ne les arrêtez pas.

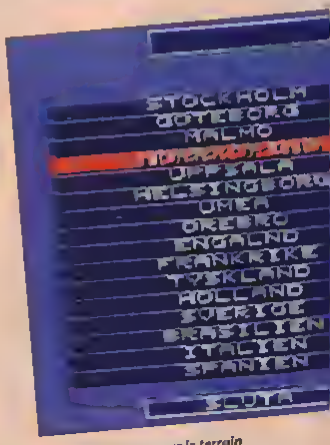


Le choix d'équipe de nos amis suédois

L'arrivée d'une cartouche de foot ne déclenche que rarement l'enthousiasme à la rédaction de *Player One*. Il faut reconnaître que ce sport éminemment populaire ne compte pas de gros fans parmi nous. Crevette préfère les activités exotiques (baseball, foot US, golf) et Pedro s'adonne plutôt aux joies de la moto ou du tennis. Quant à moi, je penche du côté des arts martiaux, alors que Wooder est devenu un pro du lancer de paddle. Bref, il y a de tout, mais le foot... Comme si ça ne suffisait pas, les cartouches basées sur ce sport apparaissent souvent assez décevantes. Jusqu'ici, seul le gigantissime **Formation Soccer**, qui a tourné des après-midi entières pendant plusieurs mois, avait su nous conquérir. Vous comprendrez dans ces conditions que, lorsque **Super Kick Off** a atterri sur nos bureaux, les regards devinrent étrangement absents. Crevette matait désespèrement ses tennis, pendant que Wooder ne décrochait pas du Minitel avec l'air absorbé de celui qui ne veut rien entendre. Tirage au sort oblige, c'est moi qui ai récolté le test. Eh bien, croyez-le ou pas : maintenant, j'aime le foot sur console.

QUE NOT HABLA SWEOISH ?

Malgré ses allures de dernier arrivé sur console, Kick Off n'est pas un petit jeunôt. Ce soft **anglais** tient en effet la même place dans le monde de la micro-informatique que Formation Soccer dans celui des machines nippones : le jeu de foot, la référence incontestable à l'aune de laquelle toute nouveauté est comparée. Comparaison qui tourne souvent au carnage, vu la qualité du tenant du titre. Dès le chargement, on réalise que cette réputation n'est pas usurpée. Des options à la en-veux-tu-en-voilà accueillent le débutant. Avec en premier lieu une bonne surprise : le programme se veut **polyglotte**. De l'allemand au français, en passant par le suédois, Super Kick Off affiche ses menus dans la langue du joueur. On est déjà un peu surpris, mais



Placez les joueurs sur le terrain

Notez le scanner sur le côté

que dire lorsqu'on réalise que l'effort d'internationalisation ne s'arrête pas là. En effet, ce ne sont pas uniquement les textes, mais les équipes qui s'adaptent aux pays. Ainsi, les Freechies auront-ils la surprise de tomber

sur Bordeaux ou Nice à l'endroit où les British verront des clubs anglais. Incroyable, n'est-il pas ? Si les Brittons commencent à penser Européen, où va-t-on ?

JE CROULE SOUS LES OPTIONS

Cet effort témoigne à lui seul du perfectionnisme qui a présidé à la réalisation de Super Kick Off. Perfectionnisme qu'on retrouve également dans les options, si nombreuses qu'il y a de quoi décourager tout néophite. Entraînement, match simple, tournoi, tournoi international et j'en oublie, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Une demi-douzaine d'équipes par pays, la possibilité de choisir le niveau de ses joueurs (parmi quatre divisions), quatre types de terrain, la prise en compte de facteurs météorologiques (pluie, vent) et même la possibilité de redessiner les maillots, on croit rêver. Côté stratégie, l'utilisateur stupéfait tombe sur la même luxuriance : outre le choix d'une position de départ, parmi 4 options, Super Kick Off permet de placer chacun des joueurs de son équipe. Evidemment, le jeu est possible aussi bien seul qu'à deux, et, comme toujours, on vous conseille plutôt de trouver un copain, puisque le sport sur console n'est jamais si drôle que lorsqu'on affronte un adversaire humain. Bon, c'est bien beau tout ça, mais, après tout, on est là pour jouer. Qu'est-ce qu'il nous propose de beau une fois sur le terrain, le petit ?

JOU-A-BLE, J'AI DIT JOU-A-BLE

En fait, une fois sur le terrain, après un effet de scrolling doublé d'un zoom vraiment impressionnant, les réactions face à Super Kick Off divergent du tout au tout. Première remarque : la déception face à la taille minuscule des joueurs ! Deuxième constatation, quelques minutes plus tard : bon sang, c'est génial. Car les concepteurs ont tout compris sur ce coup : conscients des limites de la Master, ils ont préféré sacrifier la beauté des écrans pour offrir une animation incroyable. Scrollings supersoniques, joueurs se déplaçant à une vitesse ahurissante, Super Kick Off est le Speedy Gonzales de la Master. Plus important encore : le jeu est tout simplement ultra jouable. Les commandes répondent au quart de tour, l'action ne se traîne pas.

But ???

En mode entraînement, un petit coup de main pour les corners

Bref, jouer à super Kick Off, c'est tout simplement le pied.

A l'IMPOSSIBLE, LES ANGLAIS SONT TENUS

Pour se rattraper de sa médiocre prestation sur Strider, Tiertex, une des sociétés de développement les plus connues outre-Manche, a réussi l'impossible : réaliser sur Master un programme parfaitement apte à rivaliser avec Formation Soccer. Jouabilité comparable, et peut-être même meilleure, réalisation inférieure mais richesse d'options impressionnante, le match entre les deux champions se joue au finish. Et quand on pense que ça tourne sur une 8 bits que d'aucuns (couché Crevette) disaient morte ! Pacmania, Populous et maintenant Super Kick Off, ces damnés Rosbeefs sont décidément des magiciens ■

Iggy, converti au ballon rond

94%

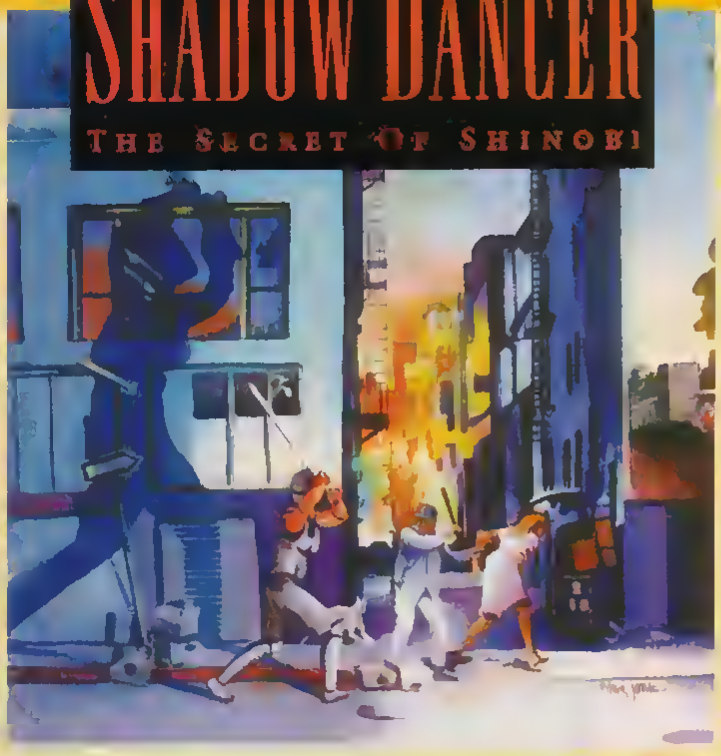
EN RESUME

KICK OFF

- Console : Master S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 77 %
- Animation : 94 %
- Son : 77 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 69 %
- Player Fun : 69 %

SHADOW DANCER

THE SECRET OF SHINOBI



Dans le deuxième *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?*, on voyait une affiche montrant un Stallone grabataire enfilant ses gants pour *Rocky 26*. Je ne sais pas pourquoi, mais c'est exactement à ça que me fait penser la saga des Shinobi. Et ça continue encore et encore.

Chez Sega, Shinobi fait décidément partie des meubles. Récapitulons : le ninja surdoué a déja fait l'objet de deux bornes d'arcade, deux jeux Master, deux jeux Mega D., un jeu Cnre, sans compter les séquelles du style « Alex Kidd in Shinobi World ». Shadow Dancer vient encore enrichir cet arbre généalogique à rendre fou furieux une famille de lapins.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Sega nous livre cette fois-ci l'adaptation de son hit de café, Shadow Dancer, qui était la suite du Shinobi original. A la différence du jeu du même nom, tournant sur Méga D , qui proposait des tableaux complètement remaniés, cette version se veut très fidèle à l'original. Comme l'affirme souvent l'ami Crevette, le scénario n'a qu'un intérêt mineur dans ce genre de produit. C'est aussi l'avis de Sega, qui ne s'est carrément pas foulé : on prend le même que dans Shinobi et on recommence. Une organisation secrète extrême-orientale menace donc encore une fois la paix du monde et seul un combattant exceptionnel, rompu à la philosophie des arts martiaux, possède une chance d'arrêter le carnage. Ah si ! en lisant la doc, je vois quand même une petite différence : les terroristes se sont attaqué à un satellite de défense et tout le monde change de nom au passage. Les Neo Zeed se retrouvent donc brocardés « Aurore d'Asie », alors que Joe Musashi adopte le patronyme bien de chez nous de Takashi. Bel effort ! Pour le reste, peu de changement dans le principe de jeu. Le ninja, entièrement vêtu de blanc pour l'occasion, tente toujours de se frayer un chemin à travers des paysages remplis d'ennemis de tout genre tireurs embusqués, ninjas, voyous armés de couteau...

2

1

ON ME SURNOMME LE TOUAREG

Bien entendu, il porte toujours sur lui sa panoplie du parfait petit combattant. A savoir, un poignard avec lequel il surine les adversaires proches et une batterie de shurikens qu'il utilise pour frapper à distance. Dans les cas extrêmes, il reste toujours les sorts magiques : tornade, feu et Bouddha font des ravages dans les rangs adverses. Le type et le nombre de sorts accessibles varient en fonction de vos résultats. A la différence de son prédécesseur, cette magie, si pratique, se désactive face aux ennemis de fin de niveau : dommage, c'est ce que j'utilisais le plus. Comme on pouvait s'y attendre, nombre de passages proposent une action se déroulant sur plusieurs niveaux. Un petit saut et Takashi passe de l'un à l'autre. Toujours utile pour fuir une situation embarrassante, même si les ennemis campent souvent sur les deux niveaux. Après chaque victoire sur un boss, un petit tableau de bonus vous propose de descendre des ninjas tombant d'un immeuble, histoire d'engranger quelques vies

3

5

6

supplémentaires. Ce qui permet d'ailleurs d'admirer une des meilleures scènes en 3D jamais réalisée sur une Master.

SPA SHINOBI

Lors de la sortie de Shadow Dancer en arcade, tout le monde avait bien apprécié le chien (ou le loup, tout dépend des interprétations) : cette petite bêbête suivait le ninja dans tous ses mouvements, et il suffisait d'un ordre pour qu'il saute à la gorge d'un adversaire. Sur Master, le fidèle compagnon a disparu ou, du moins, a été remplacé : c'est désormais un pouvoir magique qui permet d'appeler Médor à la rescousse, mais, on s'en doutait un peu, pas plus de trois fois par niveau.

ELLE PEUT LE FAIRE

Vous l'avez compris, Shadow Dancer ne renouvelle pas du tout ce genre, déjà bien éculé. Par contre, il s'impose au moins sur un point : sa superbe réalisation qui pousse vraiment la Master dans ses derniers retranchements. Pas de surprise : la taille des sprites (chapeau aux monstres de fin de niveau), le soin apporté aux personnages et aux décors placent ce soft loin devant les autres Shinobi de la Master. Regardez donc par la fenêtre lors de la bataille avec le gardien du premier niveau : les nuages défilent, carrément ! Moi, j'appelle ça du perfectionnisme. Résultat : malgré mon manque d'enthousiasme en entamant un énième test de Shinobi, j'ai fini par rentrer dans le jeu et à bien m'amuser. Finalement, c'est vrai que ce soft n'apporte pas grand-chose. C'est vrai que Shinobi, il y en a marre. C'est vrai que le jeu n'est pas très long (heureusement que l'absence de « continue » compense en partie ce défaut). N'empêche, cette nouvelle mouture des aventures du ninja constitue à ce jour le meilleur Shinobi sur Master. Si vous êtes fans de la série, n'hésitez pas et si vous ne possédez encore aucun des programmes mettant en scène ce héros, il vous le faut ■

Iggy,
Shinobi pour la dernière fois

4

LES P'TITS TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

N'allez pas trop vite. Les dangers arrivent rapidement (pas toujours par la gauche de l'écran, d'ailleurs). Utilisez surtout le chien contre les adversaires cachés derrière un obstacle.

84%

EN RESUME

SHADOW DANCER

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 93 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 74 %
- Player Fun : 80 %

« It's not only a work, it's an adventure ! »

Peut-être vous souvenez-vous du film Navy Seals qui est sorti, il y a quelques mois, dans les salles obscures parisiennes. Ce jeu en est l'adaptation directe sur Game Boy. Fait marquant, cette version a été réalisée par Ocean, qui est l'éditeur de jeux européen (oui, monsieur !) grâce à des titres comme Batman, Terminator et Simpsons sur micro-ordinateur ou, récemment, Robocop sur Game Boy. Et au vu de la liste de jeux qu'ils vont prochainement sortir sur Nintendo (NES et Game Boy confondues), on peut leur tirer notre chapeau, car ce n'est pas évident de bosser sur des consoles japonaises (même quand on est n° 1 européen, on paraît bien petit face à des Capcom ou à des Konami !). C'est donc avec plaisir que nous découvrons Navy Seals...

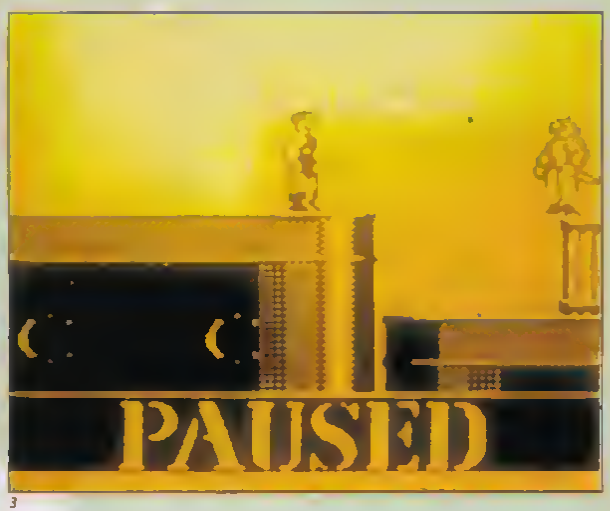
VOYAGE AU BOUT DE L'ENFER

Les Navy Seals sont une unité spéciale de la marine américaine, fondée par John Kennedy, pour répondre à des conflits localisés. C'est d'ailleurs ce qui nous amène ici ce soir ! Car nos valeureux Navy Seals sont engagés dans une périlleuse mission de sauvetage. Un hélicoptère américain et son équipage viennent de se faire capturer par un « groupe-terroriste-arabe » (malins les gars, ils avaient simulé un faux S.O.S, ils ont du lire Buck Danny quand ils étaient petits !). Grâce à la Game Boy, vous allez rentrer dans la peau d'un de ces Navy Seals, et tenter de délivrer les otages. On s'croirait presque au journal de 20 heures... Non ?

J'vous raconte pas comment ils sont entraînés pour tout destroyer sans faire de bruit ! Et comme les guerres mondiales ne sont plus vraiment à la mode ces derniers temps, ils se consacrent, principalement, à la lutte antiterroriste.

FAITES SAUTER LES PLOMBS

Navy Seals se présente sous la forme d'un jeu de plate-forme guerrier. Votre héros ne dispose que d'actions très simples : avancer, sauter et tirer, mais un gros inconvénient (à mon goût) provient du fait que l'on ne peut pas tirer en sautant, et c'est vraiment c... ! Face à vous, un nombre incalculable de « terroristes-basanés », qui s'exposent au tir de votre fusil-mitrailleur (eh, m'sieur Ocean, moi je préfère descendre des aliens baveux, que des êtres humains !). Leur gestuelle n'est pas très évoluée, soit ils se contentent de marcher de long en large, soit ils foncent tout droit sur vous, mais ils n'analysent jamais votre propre trajectoire... A partir des levels élevés, certains se mettent à quatre pattes et se protègent avec des couteaux (fortiche le mec, arrêter des balles avec juste deux



3

lames !). Sinon, leur comportement reste identique du début à la fin du jeu.

FIVE EASY PIECES

Votre soldat va combattre dans cinq levels différents. On commence par le port de Beyrouth dans un enchevêtrement de caisses et de containers. Il faut retrouver la planque des terroristes. Mais pas de panique, ce tableau est assez linéaire, et on trouve facilement la sortie. Au level 2, on pénètre dans le repaire des terroristes pour retrouver et délivrer les otages. Les plafonds sont bas, des bouts de plafond s'effondrent sur votre passage et un jeu de portes vous fait perdre le nord... et la vie ! Dans le level suivant, les Seals découvrent que les terroristes utilisent un bateau de réfugiés pour transporter des missiles. Ils arraisonnent le bateau. A vous de le débarrasser des derniers ennemis qui le hantent, mais ce n'est pas facile, car le niveau de difficulté a sérieusement augmenté. L'aventure n'est pas terminée, les Seals se rendent compte, qu'en fait, le bateau n'était qu'un leurre, les missiles, pendant ce temps, transitaient par la route ! Les Seals se rendent donc à Beyrouth pour les rattraper. Vous parcourez les rues puis les égoûts à la recherche d'un informateur qui vous donnera le lieu où se trouvent les missiles. Dès le départ du tableau, on se rend compte que la vitesse de déplacement des ennemis a pratiquement doublé. La moindre erreur devient fatale, car l'ennemi est tout de suite sur vous. Cela devient vraiment l'enfer. Grâce aux précisions de l'informateur, vous trouvez le Q.G. des terroristes et devez détruire les missiles tout en éliminant les chefs de file de l'organisation qui contrôlait tout cela. La victoire et la gloire sont au bout.

4

NAVY SEALS OF QUALITY ?

Navy Seals est un bon petit jeu, bien réalisé (la maniabilité manque tout de même de souplesse). Les graphismes sont de qualité et la bande sonore excellente. La difficulté est suffisamment hard pour assurer un bon intérêt et une bonne longévité. Non, le seul truc qui m'ennuie c'est l'amalgame de situations réelles (les otages à Beyrouth) avec le plaisir du jeu (est-ce vraiment amusant de devoir tuer des centaines d'Arabes ?). Surtout que ce n'est plus d'actualité suite aux récents événements... Allez, je retourne tuer des monstres imaginaires ! ■

Crevette, citoyen du monde réel

1 - Il faut tuer le mec et enjamber le précipice
2 - Il faut enjamber le mec accroupi, et lui tirer dans le dos
3 - Sur le bateau
4 - La porte emmène dans la seconde partie du level
5 - L'option de vie est à l'étage

5

87%

EN RESUME

NAVY SEALS

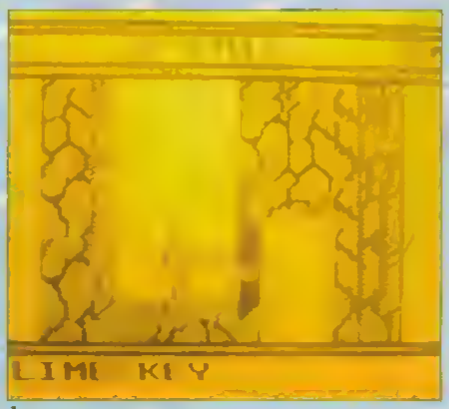
- Console : GAME BOY
- Genre : Jeu de plate-forme guerrier
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 81 %
- Player Fun : 86 %

Après avoir été un hit sur NES, voici que le « p'tit gars » et son pote le Blob débarquent sur Game Boy. Encore un succès prévisible.

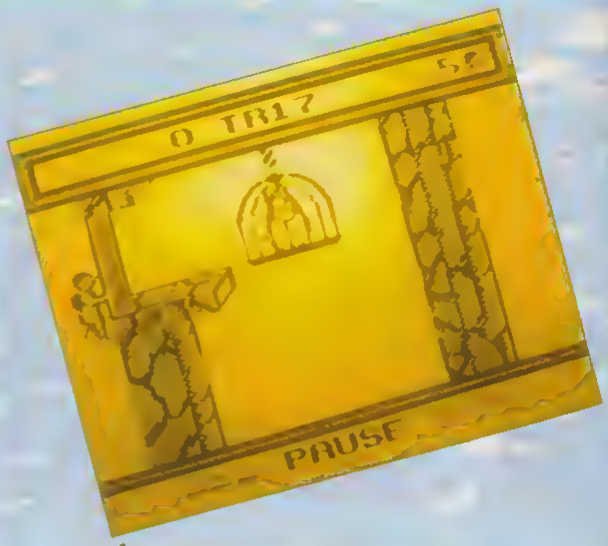
Un jour, Blob arrive sur la Terre. Il recherche quelqu'un pouvant l'aider à sauver sa planète. Et la seule personne qu'il trouve est un gamin, le « boy ». Tout cela vous l'avez peut-être déjà connu sur la NES.

BLOB ! BLOB !

Mais voilà, nous sommes sur Game Boy et nous sommes en présence, non pas d'une adaptation, mais bien de la suite. Cette fois, la princesse Blobette est enlevée par le méchant alchimiste qui rêve de devenir empereur. Et cette fois encore, ce sont nos deux héros qui doivent récupérer la dulcinée. Bon ! Tout ca est bel et bien beau, mais j'en vois déjà qui se disent : « Eh ! Mais j'ai pas d'NES moi et j'connais rien à ce jeu ! ». Alors pour eux, il existe deux solutions : acheter une NES et A Boy & His Blob ou bien lire ce qui suit. Et comme mon boulot c'est de tout vous dire, je sens que vous allez opter pour la seconde solution.



1



2

Tout d'abord ma p'tite dame, qu'est-ce qu'un Blob ? Eh bien, c'est une sorte de grosse boule de gélatine blanche dotée d'intelligence. Cette grosse boule a le pouvoir extraordinaire de se transformer en à peu près n'importe quoi, mais seulement lorsqu'elle avale des boules de gomme. Bien sûr, suivant la saveur de ces bonbons, la transformation qui lui est octroyée est différente : la « licorice » transforme le Blob en échelle, la « tangerine » en trampoline, le « punch » en trou et le « cola » en bulle.

PAS BLOB ! PAS BLOB

Bien sûr, ces pouvoirs sont parmi les plus courants, et si je vous dis qu'il en existe jusqu'à 14 différents, cela fait pas mal de transformations à trouver sachant que le ketchup n'est pas du tout, mais pas du tout apprécié par le Blob. Autre singularité de cette charmante créature, il s'est tellement attaché au Boy qu'il le suit dans tous ses déplacements. Et le problème, c'est que, lorsqu'il est transformé, il ne bouge plus. Il faut alors donner un coup de sifflet (bouton B) pour qu'il reprenne sa forme originale. Un autre coup de sifflet le fait alors se déplacer. Autre problème, vous pouvez vous retrouver complètement séparer de votre Blob, ce dernier étant bloqué et incapable de vous rejoindre. Et des fois, malheureusement, il n'y a quasiment rien à faire, car le Boy ne peut pas grand-chose sans son pote.

ET AVEC ÇA, QUE COMPTEZ-VOUS FAIRE ?

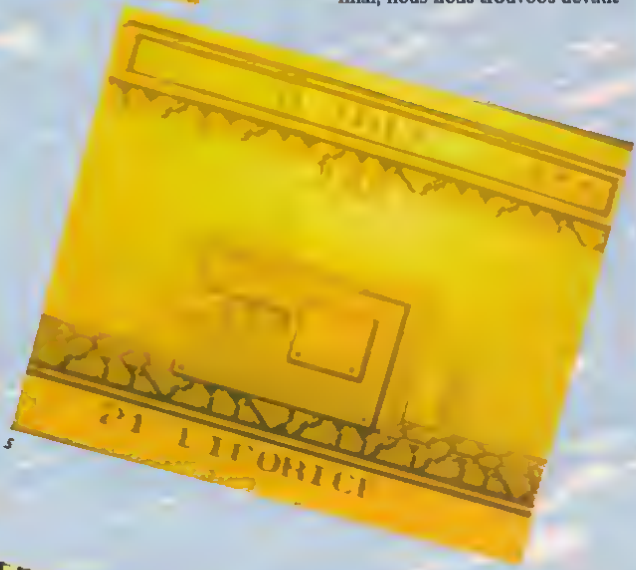
Avec ça, c'est simple, tout le jeu consiste en fait à trouver la bonne transformation du Blob pour avancer dans le château de l'alchimiste, pour se débloquer, pour récupérer des trésors (afin de les offrir à la princesse) ou des bonbons à la menthe (5 bonbons équivalant à une vie gratuite). Le tout, bien sûr, dans le but de réduire à néant les rêves de gloire de l'alchimiste et de délivrer Blobette. D'ailleurs, il est amusant de noter que l'on découvre rapidement où est emprisonnée la princesse. Mais pour ce qui est de la délivrer, c'est une autre histoire. En effet l'alchimiste a truffé son château de pièges tous plus mortels les uns que les autres. Ici, c'est une torche ou un lance-flammes qui vous grille, ailleurs, c'est une machine infernale qui vous écrase et plus loin, vous vous noyez en

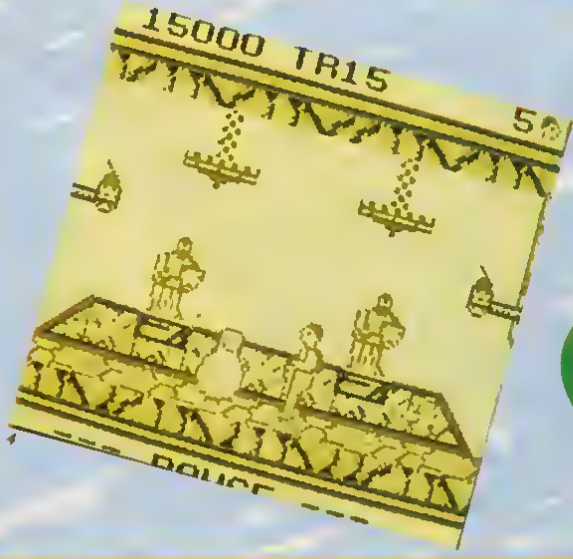
tombant à l'eau. Heureusement, chaque piège a une parade, due à une des transformations de notre cher Blob. Mais bien évidemment, je ne vais pas vous dévoiler ces parades, sinon il n'y aurait plus de jeu.

DUR DUR !

Comme pour la version NES, ce qui fait un des atouts de ce jeu, c'est son excellente jouabilité alliée à une difficulté vraiment bien dosée. En effet, vous pouvez bloquer pendant une heure (n'est pas Homme-Paddle qui veut) à un endroit donné, puis, d'un seul coup d'un seul, vous trouvez l'astuce, et vous faites alors un grand pas dans la suite du jeu. Comme de toutes façons, il y a plusieurs chemins possibles, même si on est bloqué à un endroit, on peut toujours aller visiter ailleurs et découvrir d'autres passages qui ne servent pas forcément à quelque chose, des trésors ou des bonbons à la menthe, qui sont généralement les bienvenus. En plus de cela, les graphismes rendent bien l'ambiance du jeu et la musique (style Indy) s'écoute avec délectation, ce qui ne gâche rien. Mais le plus fabuleux est quand même l'animation du Boy, qui est un modèle du genre. Au final, nous nous trouvons devant l'un de ces jeux dont on parlera encore pendant des décennies ■

Wonder Fra and his Blob





LES TRUCS DU PERE WONDER

- La première [illegible] à faire est [illegible] Pocket. Toujours les boulets [illegible] qui [illegible] les différents [illegible] [illegible].
- Au départ, [illegible] pièces [illegible] [illegible] [illegible].
- N'hésitez pas à utiliser le transformateur et le [illegible] [illegible] [illegible]

Y'a du pompage de Final Fight dans l'air !

Le beat'em up reste, contre vents et marée, l'activité principale de la Neo Geo De Ninja Cnmbat à Sengoku, ça bastonne sec sur la console la plus sélecte du marché. Cette fois, cela s'appelle **Burning Fight**, c'est complètement pompé sur Final Fight de Capcom et cela se présente comme l'un des classiques de la Neo Geo. Découverte...

RUE BARBARE

Burning Fight est avant tout l'histoire de trois flics, deux ricains et un japonais. Ils poursuivent tous les trois une puissante famille qui dirige le syndicat du crime. Cette famille, les **Casterora**, a régné pendant des années sur les rues de New York. Maintenant, elle déménage et s'installe à Osaka, au Japon, pour s'associer à son équivalente locale . la famille **HeiwaGumi**. Mais les trois collègues de la police comptent poursuivre la bande de criminels jusqu'à leur arrestation. . Paf ! Bing ! Crac !

DES BAFFES ?

Principale grande qualité de ce jeu, c'est que l'on peut jouer à deux simultanément ! Comme quoi **Double Dragon** n'aura pas fini de servir d'exemple ! Malheureusement, à mon goût (et je sais que le camarade Wonder est d'accord avec moi), il est possible de taper son partenaire ! Non seulement, je trouve cela complètement immoral, mais, en plus, il arrive souvent (c'est valable pour tous les jeux qui sont comme ça) que l'on tape son copain sans le faire exprès... Il suffit que votre coéquipier soit dans les parages d'un gros balèze que vous bastonnez pour qu'il s'en prenne autant que l'adversaire ! Gasp ! j'aime pas cela. Mais comme je sais qu'il y en a pas mal qui aiment que les deux joueurs puissent se friter entre eux, je ne le mettrai pas au chapitre des handicaps.

TROIS HOMMES FORTS

Avant de rentrer en scène, il va falloir choisir lequel des trois flics vous allez commander. Le choix se fait entre **Billy King**, un géant ex-footballeur américain, **Ryu Saeba** et sa maîtrise des arts martiaux, et **Duke Edwards** sevré au combat de rue. Ils utilisent chacun leurs propres combinaisons de coups et possèdent tous trois une botte secrète : une toupie pour Duke, un hyper tackle (la charge du bulldozer) pour Billy et un fan kick (coup de pied chassé) pour Ryu.

On peut virer les mecs des motos

Il faut destroyer le camion pour passer !

Ouaaaah ! la meuf !

Y nous fait pas peur avec son baton

TROP DE HAINE, TROP DE VIOLENCE... TROP DE MORTS !

Après avoir consciencieusement sélectionné votre warrior, on vous lâche dans les rues d'Osaka. Cela devient rapidement malsain, des barbares foncent sur vous en hurlant, armés ou pas. Grâce à la puissance de la Neo Geo, on assiste à un véritable spectacle, digne de *West Side Story*. La bande sonore n'hésite pas à nous balourder des hurlements pathétiques de guitares électriques pendant que nos deux cow-boys urbains commencent à se friter de plus en plus fermement avec les membres des deux familles de gangsters. Les adversaires sont, bien évidemment, assez hétéroclites. Cela va du Gros Bill, qui tape sans réfléchir, jusqu'au **parrain** hyper dangereux qui se pose en seigneur de la magouille. Certains d'entre eux sont armés, il suffit de les taper une fois pour qu'il lâche leurs armes et que l'on puisse les récupérer. On se retrouve, ainsi, avec des bâtons, des flingues ou des couteaux que l'on ne peut utiliser qu'un court instant. Sur le moment, cela peut rendre un sérieux service, mais les coups venant du corps sont nettement plus efficaces. Le mieux reste à venir, car au lieu de se contenter de décalquer les gangs ennemis, on peut aussi se défouler sur les nombreux éléments du décor qui meublent les quatre levels du jeu. Des cabines téléphoniques, des affiches... Et même, si l'on rentre dans les magasins, qui font office de bonus stage, on peut prendre son pied à détruire un piano ou des vitrines. Le stade suivant tient encore plus de la démolition, puisque (comme dans *Block or White*, le dernier clip de Michael Jackson) on peut complètement pourrir une voiture (de loin ça ressemble à une Lexus) avec tous les objets contondants que l'on trouve sous la main (ou avec vos petits bras musclés !). Mais ce n'est pas le pire, puisqu'il arrive que l'on affronte, en tête à tête, des... camions !

100 % NEO GEO

Burning Fight est l'un des meilleurs beat'm up de la planète. Personnellement, je préfère Final Fight sur Super NES, mais c'est juste une question de goût car les deux se valent. Quoique j'émette quelques réserves quant à la jouabilité de Burning Fight qui me paraît un peu rigide et pas toujours précise. A part cela, les graphismes sont béton, on assiste aussi à quelques « zoom hard » sur certains personnages et la bande sonore arrache les tympans. Reste plus, pour les possesseurs de la Neo Geo, qu'à trouver les mille et quelques francs que coûte cette cartouche. ■

Crevette, the burning spear !

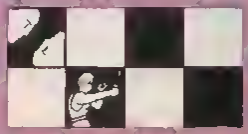
En tranches fines SVP !

85%

EN RESUME

BURNING FIGHT

- Console : NEO GEO
- Genre : Jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 79 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 81 %



Les Ghostbusters se payent une chasse aux sorcières sur Game Boy !

Cela faisait longtemps que l'on n'entendait plus parler des irréductibles chasseurs de fantômes de New York. Eh bien, les revoilà, toujours aussi burlesques, mais nettement moins motivés qu'il y a cinq ans Il faut dire que, depuis, la chasse au fantôme ne fait plus recette. Serait-ce la fin de nos valeureux cow-boys urbains ? Mais non, car Vigo, le Prince des Ténèbres, refait surface. Il recommence à drainer toutes les mauvaises ondes qui planent sur la ville. Les petits monstres de slims réapparaissent çà et là Coup de téléphone aux Gbostbusters, ils n'y croyaient plus, les affaires reprennent...

WHO YOU GONNA CALL ?

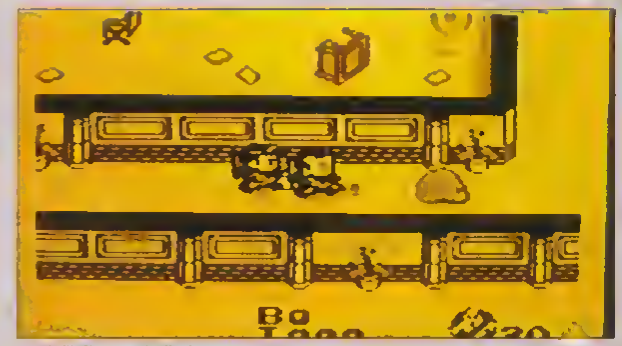
Comme ces petits monstres se sont glissés un peu partout, il s'agit d'arpenter des kilomètres et des kilomètres de bureaux, de couloirs de métro, de rues, etc. L'action est filmée de trois quarts haut, et vous dirigez deux des quatre Ghostbusters. Un menu de départ permet d'ailleurs de choisir, parmi les quatre membres du groupe, les deux que vous contrôlerez Vos deux personnages se déplacent, donc, en fausse 3D En fait, vous ne contrôlez qu'un seul des Ghostbusters, mais l'autre le suit comme un petit toutou à sa maman ! Ils ne sont pas deux par hasard, ils ont chacun un rôle bien précis. Le premier paralyse le fantôme à l'aide de son laserocorn fulguromegablasto-machin-truc-bidule-chouette et l'autre en profite pour le capturer dans son piège à plasma. Mais attention ! chacun fonctionne sur l'un des boutons « fire » de la Game Boy, donc, quand vous paralysez un monstre, il ne faut pas oublier de le capturer, sinon il se réveille. Le jeu marche par tableau, pour passer au suivant, il faut avoir nettoyé l'endroit de fond en comble. Plus un seul petit fantôme de malheur ne doit traîner dans le coin Pour vous aider, vous trouverez, de temps en temps, des options comme le gilet pare-monstres ou le désintégrateur de fantômes et quelques autres gadgets croustillants de ce genre.

La patrouille des Ghostbusters en action

I'M AFRAID, NO GHOST !

Si les premiers tableaux sont relativement simples, les autres deviennent rapidement de vrais labyrinthes. Il faut ouvrir des portes (eh oui ! seuls vos ennemis les fantômes passent à travers !), casser des murs... C'est bien sympa La jouabilité des personnages est excellente, les graphismes sont corrects, et la bande sonore digne de celle du film (Ray Parker Jr). Ce n'est pas le hit de l'année sur Game Boy, mais c'est un bon petit jeu, agréable, pas trop prise de tête. ■

Crevette, roi du slim



Beurk, l'infâme tas de slim !

69%

EN RESUME

GHOSTBUSTERS II

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 70 %
- Animation : 89 %
- Son : 68 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 65
- Player Fun : 88 %

LIVRAISON PAR
CHRONOPOST SOUS 24 H
DEPART TOULOUSE

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78 78
Centre Cial BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62.51.36 13

COMMODORE CDTV

+ LEMMINGS
+ FALCON
+ 4 autres CD ROM

EXCEPTIONNEL : **5.990 F**

MONITEUR COULEUR CTM 644

14" Stéréo - Accepte le 50 et 60 Hz
Entrée péritel pour tous les jeux vidéo et micros
Avec deux Hauts parleurs extérieurs.

1.290 F

ATARI

PROMO sur toute la gamme

LYNX + 1 jeu	N.C.
520 - 1040 - 2080 STE	N.C.
MEGA STE	N.C.

SEGA GAME GEAR

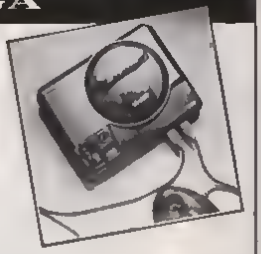
DISPONIBLE SUR STOCK

990 F

Nombreuses Nouveautés à 250 F

SPIDERMAN - GOLDEN AXE
DONALD DUCK - G-LOC
NINJA GAI DEN - etc...

SEGA



MEGADRIVE
(Française)
avec 1 manette
de jeux

949 F
+ COLISSIMO 50F

DONALD DUCK quack shot (Japon)	349 F
F-22 INTERCOPOR (Fr.)	469 F
EA HOCKEY (Fr.)	469 F
STREETS OF RACE (Fr.)	389 F
GLODEN AXE 2 (Fr.)	389 F
SONIC (Fr)	399 F

DISPONIBLE EN JANVIER

MEGA CD
Lecteur CD ROM pour Megadrive

3.990 F

PRIX ETONNANTS SUR MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM + pistolet + 2 manettes
+ HANG ON + SAFARI HUNT
+ 3 ème jeu surprise **849 F**

MASTER SYSTEM 2 + ALEX KIDD + SHINOBI
+ 3 éme jeu surprise **690 F**

NOM ..... PRENOM :
ADRESSE .....
CP ..... VILLE .....
TEL : .....

BON DE COMMANDE	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
* frais de port & d emballage	
FRAIS DE PORT .	TOTAL

EN COLISSIMO 48 H 50 00 frs
EN CHRONOPOST 24 H 100 00 frs

Ci joint mon règlement par
❑ Chéque ❑ Mandat

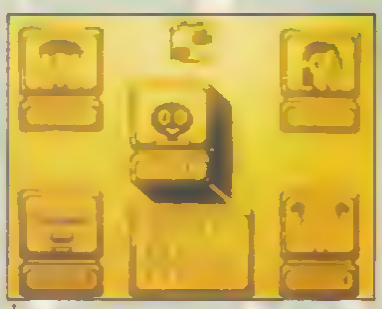
Signature
(des parents pour les mineurs)

Contre remboursement + 50 frs

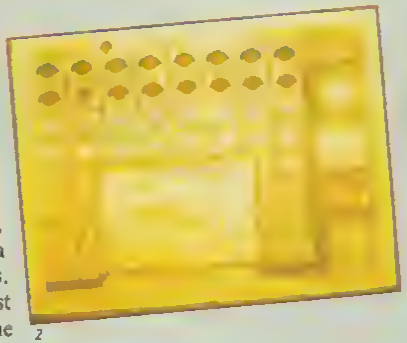
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 1/01/92 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Allez, il y en a bien parmi vous qui ont déjà joué à ce formidable jeu de société : Othello. Non ? Ce n'est pas grave, moi non plus je ne connaissais pas...

Une fois de plus, il va falloir activer vos neurones, réfléchir à pleine puissance et logiquement de surcroît. Q.I. de base s'abstenir. *A Player One*, ils disent que c'est à cause de ça que le jeu m'était inconnu. Je me demande si ce n'est pas une vanne ! Malgré mon ignorance, le principe d'Othello et ses règles me sont désormais acquis. Quant à gagner les parties, c'est une autre paire de manches. Pourtant, ça a l'air fado à première vue : deux séries de pions, des noirs et des blancs, sur un damier, et pour jouer vous devez déplacer vos pions de manière à entourer ceux de votre adversaire et les prendre. Les pions acquis sont alors retournés et prennent votre couleur, le but étant à la fin d'une partie de posséder le plus de pions. Oh l'autre ! eh ! c'est hyper facile ton jeu !


1

Bon pas tant que ça, car il faut carrément prévoir plusieurs coups à l'avance pour ne pas se faire berner.


2

HUMAIN CONTRE ORDINATEUR

Première étape, vous devez choisir la couleur de vos pions. Noir ou blanc, telle est la question comme dirait Shakespeare. Je suis contente de l'avoir placé celui-là. Deuxième étape : contre qui allez-vous déployer votre stratégie ? Quatre niveaux de jeu vous attendent, du débutant à l'expert. A noter que l'expert est un petit vicelard qui vous fait croire jusqu'à la fin que vous allez gagner et puis, aux derniers coups, il vous pique tous vos pions avec une facilité déconcertante. Au menu toujours, avec ou sans musique ? C'est comme tu veux, tu choises. Dernière ligne droite avant le combat cérébral, l'option de temps. Vous allez lui mettre la pâtée en cinq, dix, vingt minutes ou vous gagnerez sans limitation de durée ? Les pros feront au plus court, mais n'oubliez pas que plus votre adversaire est expert, plus il a besoin de temps pour vous démontrer ses capacités. Alors laissez-lui plus de cinq minutes par partie, sinon vous gagneriez par abandon et la victoire serait amère. Agréable, certes — eh ! j'ai battu l'expert ! — mais peu glorieuse. Chevaliers de la Game Boy, vous méritez mieux.

DES ETUDES POUR LE FUN

Othello vous offre aussi la possibilité d'étudier des parties déjà jouées pour améliorer votre stratégie ou de regarder jouer l'ordinateur seul. Si vous êtes écœuré d'avoir perdu, rejouez certaines situations de la partie pour renverser le score. Mais oui, c'est possible. Les plus forts pourront même placer les quatre pions du départ comme ils le veulent, en introduisant des handicaps. Au bilan final d'une partie, on découvre avec stupeur que l'ordinateur a les trois quarts des pions... Un conseil : ne lui laissez pas placer ses pions sur les bords en premier, sinon vous êtes cuit. N'empêche, même quand on perd, ça fait du bien un petit jeu de réflexion comme Othello ■

Blanche-Neige

1 - L'écran de sélection
2 - Bon sang, finalement, j'ai gagné.

85%

EN RESUME

OTHELLO

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de reflexion
- Graphisme : 85 %
- Animation : 85 %
- Son : 65 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 80 %

Eh ben, il aura mis du temps à venir, celui-là !

Imaginez que Nemesis fut le premier shoot'em up marquant sur la Game Boy ! Cela fait donc plus de deux ans et demi que nous l'attendons patiemment. Malheureusement, entre-temps, R-Type est sorti, plaçant la barre à un niveau assez élevé. Après cela, il se peut que Nemesis se soit pris un petit coup de vieux... Observons !

DANGEROUS

Et c'est parti pour cinq levels de folie, 100 % shoot'em up ! Vous êtes le chef de la police interplanétaire et vous pensiez être tranquille pour un bon bout de temps après avoir mis le mi Nemesis sous les verrous. Malheureusement, cet enfoiré a réussi à s'évader ! Et il en veut à votre vie, il lance donc sa meute de serviteurs à vos trousses. Votre seule chance de survie, c'est de piloter le Proteus 911, un chasseur interstellaire top class... On tire à vue !

JAM

Le mode d'armement du Proteus 911 est assez particulier, et reprend un principe que Konami a largement utilisé dans les séries de Gradius/Nemesis et de Life Force. Tout repose sur une barre d'énergie située dans le bas de l'écran. Quand vous détruisez certains ennemis, ils laissent des petites options. A chaque fois que vous en chopez une, l'indicateur de la barre d'énergie change de case. Chaque case contient une lettre, qui correspond au type d'arme qu'elle offre. Quand vous êtes sur la case de l'option qui vous intéresse, il suffit d'appuyer sur le bouton « B » pour sélectionner l'arme que l'on désire (et l'indicateur revient sur la première case). On trouve dans l'ordre : un « speed » qui accélère les déplacements du Proteus, des missiles air-sol, un double tir, un méga-laser, un bouclier sphérique remorqué et un bouclier fixe sur l'avant du véhicule, « s'il vous plaît m'sieurs'dames » ! Mais on trouve aussi les bonus classiques comme les 1Up et les bombes de destruction totale

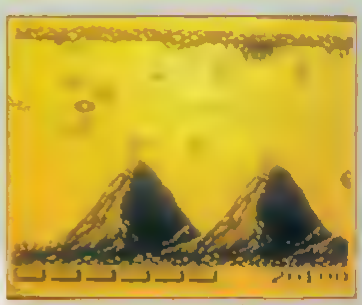
Tête de mort !

La flore et la faune de Nemesis méritent le détour.

BLACK OR WHITE

Pas de surprise dans ce jeu, que des bonnes vieilles solutions qui ont fait leurs preuves. Les vagues d'ennemis se succèdent à un rythme qui surprend sur notre bonne vieille Game Boy. Surtout que les décors, mi-caverneux, mi-hitech, s'animent horizontalement sur 2 plans ! Oui, oui, la Game Boy se prend au jeu du scrolling parallaxe ! Et comme dans tout bon shoot'em up qui se respecte, les monstres de fin répondent à l'appel, ils sont de bonne taille ! Les connaisseurs retrouveront avec plaisir les petites astuces de Konami comme les montagnes qui se destroyent ou les statues de l'île de Pâques. Et comme l'animation n'est pas trop mauvaise et que la jouabilité est bonne, on s'amuse bien avec Nemesis. Dommage que le menu de sélection du début offre la possibilité de commencer avec 99 vies, au level que l'on veut, la durée de vie s'en ressent largement... ■

Crevette,
le fou de la mort


Dans quelques instants, le monstre de fin de niveau va surgir des volcans

89%

EN RESUME

NEMESIS

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 73 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 40 %
- Player Fun : 90 %

Doramon, c'est un peu le Mario du pauvre. Ambiance bizarre, graphismes genre « mes premiers coloriages », challenge inexistant, un soft étrange au goût subtil. Mais pas nécessairement très digeste.

Il faut bien reconnaître que les premiers contacts avec Doramon II sont plutôt déroutants. Ça commence par l'histoire. Dans ce soft, vous incarnez en effet un animal au look indéterminé. J'ai longtemps cru que c'était un chat, mais dans la mesure où il mange des carottes, j'avoue quelques doutes. Enfin, disons que c'est Doramon, quoi.

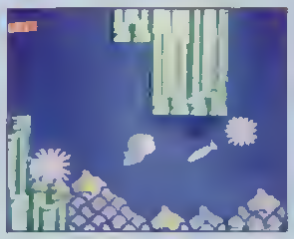
ALLO LA TERRE ?

Notre chat/lapin national se lance donc dans une quête pour retrouver... pour retrouver... attendez, ça va me revenir. Ah oui, une fille enlevée par un méchant sultan. Cette petite visite touristique l'amènera à traverser quatre niveaux au cadre typique : préhistoire, désert, forêt hantée et palais d'Aladin. Chaque niveau se divise lui-même en différentes étapes. Selon le principe chéri des jeux de plate-formes, le héros avance, saute, évite différents ennemis et utilise de temps en temps son pistolet pour paralyser les différents ennemis. Le plus étonnant dans ce soft, c'est son absence de challenge. Les paysages se suivent pendant que le joueur réprime avec quelques difficultés d'interminables bâillements. Tout juste quelques petits sauts par-ci par-là pour éviter un ennemi, quelques astuces marrantes, comme le passage où on chevauche un tricératops (cette espèce de rhinocéros préhistorique), viennent rompre la monotonie ambiante. Doramon nous laisse tout le temps voulu pour regarder le paysage, ce qui n'est pas forcément une bonne idée vu le goût tout relatif des graphistes. Les décors stylisés à l'extrême, ça peut avoir son charme mais j'avoue ne pas y être très sensible, surtout quand l'animation des personnages donne dans le genre « moins réaliste, j'y arrive pas » (à vue de nez, il n'y a pas plus de deux positions pour représenter Doramon sautant).

DORAMON ET PEDRO SONT DEUX RIGOLOS

Oui, me diront les âmes charitables, mais c'est pour les tout petits. Je répondrai pour ma part que : 1- Même les tout petits ont un minimum de sens esthétique. 2- Les tout petits ne sont pas des tarés et ils sont parfaitement capables de jouer à PC Kid II ou à Mickey Mouse. 3- Les tout petits occidentaux risquent de faire une réflexion du genre : « Dis papa, pourquoi il parle en chinois le rat à l'écran ? » 4- Qu'est- ce que j'ai fait au bon Dieu pour que Pedro me donne des softs pareils à tester ? Enfin, cette cartouche a au moins eu le mérite de nous halluciner, Crevette et moi. C'est mieux que rien. ■

C'est un rat ? c'est un chat ?


Doramon nous joue Le Grand Bleu

Iggy, perplexe

30%

EN RESUME

DORAMON II

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 39 %
- Animation : 34 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 45 %
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 35 %

Les Portables
Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F
Toujours des nouveautés

SEGA *Officiel*

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Jeux Game Gear
Donald Duck
Sonic
Space Harrier
Fantasy Zone
Déja plus de 40 titres

ATARI

Lynx II 790F
News . Checkered Flag , Turbo Sub
A.P.B, Cabal , Ishido ,Hydra ,
Viking Child , Hard Driving , Toki
Pit Fighter , Golf , Hokey , Xybots

NEC Turbo GT
+ 1 Jeu
2490F
Compatible avec tous les jeux de la Core

Séquence news
Une passion d'avance

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* **Nouveau** *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.36.33.26

SEGA

The News
Mega Drive
Double Dragon 2
Golden Axe 2
Aleste - F1 Grand Prix
Undead Line
Mario Lemieux
Hockey
Robocod (James Pond 2)
California Games
Pitfighter
Terminator
Donald Duck
F 22

Méga Drive
Française Officiel
949F

Méga Drive
+ SONIC 1290F
Ou Street of Rage

Jeux en Promo sur Méga Drive
Gaiares 195F / Moonwalker 245F / Street of Rage 385F
Shadow Dancer 245F / Sonic 345F /Super monaco 389F
Compils. Shadow Dancer + Gaiares + Moonwalker = 499F

Jeux en Promo Master System
After Burner 229F / Rambo III 229F / Strider 349F
Altered Beast 199F / Thunder Blade 199F /
Super Monaco 269F

Plus de 1000 Cartouches en Stock

NEC Séquence news
Revendeur Agréé

Core Grakx
+ 1 jeu
990F
Super Grafx
+ 1 jeu
1490F
News
SG . Strider
SG . Galaxy Force 2

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

NEC Super News

Super Water Bomb
Shadow Warrior
Cloud Masters
CD RType Complete
CD Forgotten Worlds
CD Spiral Wave
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2 (Devil Crush 2)
Mesopotamia

Le Hit Parade
Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Dead Moon
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
Populous
SG 1941
Skweek
Parasol Star
Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

SUPER MARIO III	430F
Battle of Olympus	390F
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Chevaliers du Zodiac	390F
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	330F
Isolated Warrior	390F
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F
Duck Tales	390F
Mega Man 2	430F

Game Boy

Bugs Bunny	195F
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	195F
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F
Robocop	215F

SNK

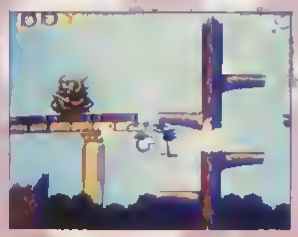
La Néo -Géo +
Magicial Lord **3490F**
News
SENGOKU
Burning Fight
Cross Sword
8 Men
2020 Super Star Baseball
Robot Army
Fatal Run
Alpha Mission II
30 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones
au magasin le plus
proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !

Offres et pr[illegible] dans la limite des [illegible]
Les prix peuvent [illegible] modifiés sans préavis [illegible] fluctuations du marché et du cours des devises.
Toutes les marques Nintendo NES Game Boy Sega Mega Drive, Master System Game Gear Nec Core Grafx, Super Grafx Turbo GT SNK Neo-Geo, Atari, An[illegible] Séquence News, etc sont déposées par leur propriétaire respectif

Un doberman, quelle idée ! Moi, pour éviter que Pedro ne râle lorsque je rends mes articles en retard et que Crevette me pique ma GT pour étrenner son câble de communication, j'ai trouvé la solution : je ne quitte plus mon dragon domestique.

Ce qu'il y a de bien au Japon, c'est l'imagination débordante des programmeurs. Shoot-them-up, clone de Tetris ou jeu de plate-forme, on ne se foule pas trop pour les idées du côté du Soleil Levant ! Sacres Nippons va, heureusement qu'il reste les Occidentaux pour alimenter le marché en concepts inédits. Le scénario étant écrit dans la langue de Yamamoto, ne comptez pas sur moi pour vous l'exposer en long et en large. Enfin, à la lumière de la succinte notice en français, je peux vous dire que ça parle d'une jeune demoiselle qui a décidé de venger son père et d'exterminer les forces du mal. C'est parti pour quelques niveaux de pure plate-forme, dans la grande tradition du genre.



1

COUCHE MEDOR !

La grande nouveauté de Dragon Egg réside dans le système d'armement. La donzelle en question se bat en effet en frappant ses adversaires à coup d'œufs. Vous marrez pas, en fait, c'est tres utile. Parce que les œufs en question sont des œufs de dragon. Et qu'est-ce que ça donne un œuf de dragon ? Tout simplement un dragon riquiqui et mignon tout plein qui, ô surprise ! ne demande qu'à grandir. A chaque bonus avalé, paf ! la bestiole prend quelques années d'un coup : cette charmante petite chose verte, que vous trimballiez partout dans un sac à dos, vous sert de bête de somme et en profite pour cracher des gerbes de feu sur les adversaires. Quelle classe dans le metro ! Mis à part ce point, qui concourt grandement au plaisir du jeu, Dragon Egg présente tous les éléments classiques du genre. Action non violente, graphismes enfantins, décors variés bourrés de plate-formes et de chausse-trapes et, bien sûr, adversaires rigolos mais dangereux. Le « continue » infini garantit un niveau de difficulté raisonnable.

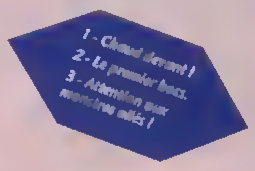
2

3

SI TON RAMAGE VALAIT TON PLUMAGE...

J'avoue avoir été un peu déçu par ce soft. Pourtant, alléché par les beaux graphismes et l'idée du dragon, j'avais plutôt un *a priori* favorable. Malheureusement, l'intérêt n'est pas à la mesure de l'emballage : pas assez speed, globalement trop classique, Dragon Egg n'a pas réussi à m'accrocher. Voila un bon petit jeu de plate-forme, bien léche certes, mais sans rien de transcendant. Les fans apprécieront certainement, mais moi je retourne à Parasol Stars ou a PC Kid II ■

Iggy, son of the dragon



69%

EN RESUME

DRAGON EGG

- Console : CORE G.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 86 %
- Animation : 84 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 73 %
- Player Fun : 72 %

RAIDEN TRAD

Toujours première au charbon, la rédaction de *Player One* entame son 15 000e sauvetage de l'humanité. Quand on aime, on ne compte pas.

Après son incursion sur Mega D., cette borne d'arcade pas très connue sous nos latitudes, débarque sur Core. Coup de chance, ce sont cette fois-ci nos amis de chez Hudson qui se sont collés sur l'adaptation, ce qui n'est pas plus mal quand on considère le niveau des programmeurs de ce vénérable éditeur japonais..

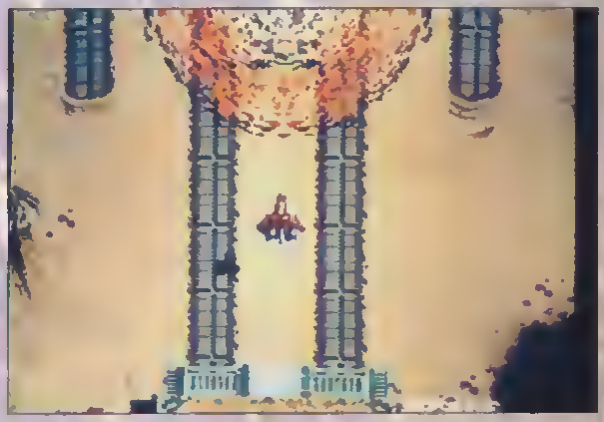
ET UN LASER POUR LE 12, UN !

Inutile de s'étendre sur l'intrigue qui reprend l'éternelle trilogie : aliens, boss de fin de niveaux et tir automatique de rigueur. La progression suit un scrolling vertical agrémenté, comme dans Tiger Heli, de mini scrollings horizontaux : personnellement, j'adore ! Pour exterminer la foule de vaisseaux indésirables, votre chasseur dispose bien évidemment d'une batterie d'armements à rendre fou Saddam Husseio. Tirs normaux, laser, missiles à tête chercheuse, on retrouve toute la panoplie du parfait destructeur d'extra-terrestres. C'est par un système de bonus que le joueur passe de l'une à l'autre, et il est évidemment possible d'améliorer la puissance d'une arme en récoltant plusieurs bonus de suite. Mais le clou du spectacle reste les mégabombes qui explosent dans un effet très réussi : dommage que leur nombre soit limité.

FOR YOUR PLEASURE, ONLY

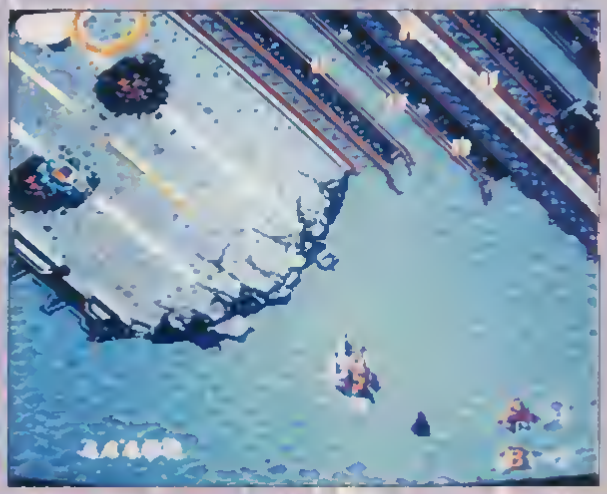
Autant ce soft nous avait laissé froid sur Mega D., autant il nous a bien éclatés sur Core. L'action est bien prenante, la réalisation sans surprise pour cette bécane (c'est-à-dire d'un très bon niveau) et le niveau de difficulté parfaitement bien dosé. Ajoutons, pour faire boone mesure, un nombre important de niveaux (huit, et ils sont longs) ainsi qu'une jouabilité irréprochable. Tout est donc réuni pour qu'on ait envie de s'y défouler les nerfs après une journée de cours. Raiden n'est pas un must, non : il lui manque pour cela le petit chouïa d'originalité qui aurait fait la différence avec la cohorte de jeux de tirs de la PC Engine. Mais il s'agit d'un bon produit qui prouve, une fois encore, que la petite nippone anthracite représente un achat indispensable pour tout amateur de shoot them up. Ben, j'vous laisse les p'tits gars, je m'en vas me dérouiller un peu le paddle ■

Iggy, un autofire greffé sur le front



Les super bombes, ça déroulle !

Des graphismes soignés



77%

EN RESUME

RAIDEN TRAD

- Console : Core G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 88 %
- Animation : 83 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 85 %

BURNING FORCE

Depuis le temps qu'il est sorti au Japon, on l'avait complètement oublié, celui-là... Et pourtant il existe !

Non seulement il existe, mais nous l'avons rencontré, dans le dernier arrivage de Sega France ! Et comme « mieux vaut tard que jamais » semble être la devise des distributeurs de jeux console sur notre territoire, c'est avec une joie totalement dissimulée que nous accueillons cet étrange shoot'em up en 3D, oh yeah !

UNE MOTO-BILETTE ! C'EST UN CROISEMENT ?

Donc, je ne sais pas si je vous l'ai dit, mais ce jeu s'appelle **Burning Force**, il tourne sur la **Megadrive**, et c'est l'histoire d'une girl qui est perchée sur une moto. Bon, ce qui étonne au premier abord, c'est que la moto, elle n'a pas de roues ! Et de toute façon, c'est pas très grave, puisqu'elle n'est pas sur une route ! D'ailleurs, c'est même pas sur la Terre que cela se passe ! Bref, on reprend tout à zéro : vous contrôlez une girl qui pilote une moto antigravitationnelle (elle est en suspension dans l'air, quoaaaa !), sur une planète très éloignée. Et devinez ce qui va lui arriver ? Ben oui, il y a plein de méchants qui viennent l'empêcher de tourner en rond ! Et en plus, je peux vous dire qu'ils sont nombreux et variés, ces enfoirés ! C'est ce que l'on appelle un « bon point », comme à l'école... Youpla !

Voilà d'où vient le nom de Burning Force

Fortress of fear !

A l'aide de tremplin, on chope les options en hauteur

BONUS MACHINE (A NE PAS CONFONDRE AVEC : MIRE EXPRESS !)

Tiens, je me rappelle vous avoir dit plus haut qu'il s'agissait d'un shoot'em up en 3D ! Pour préciser la chose, expliquons que c'est exactement le même principe que celui qui est utilisé dans **Space Harrier**. Sauf que là, comme c'est une moto, on ne peut bouger que de droite à gauche ! Mais ma brave dame, on peut arranger cela, il suffit d'aller un peu plus loin dans le jeu, et, sur certains tableaux, votre vaisseau mère (il vient vous ravitailler quand vous avez terminé un level) équipe la moto d'une capsule de vol. Et voilà, le tour est joué, on se balade sur tout l'écran, sans que l'animation en pâtisse. Sans oublier que l'on trouve pas mal d'options pendant les phases de combat (des lasers plus larges ou plus puissants, des missiles, des points de vie...) Les accessoires classiques de la lutte anti-schtroumpfs de l'espace !

CHAUD LES MARRONS

Pour ceux qui n'auraient pas encore compris, Burning Force, ce n'est pas vraiment un jeu de réflexion ! Il faut tirer, sans trop réfléchir, sur tout ce qui vient de face. Mais la réalisation est très correcte, les graphismes fouillés et colorés, la jouabilité est relativement bonne (un peu trop de temps de réponse, mais on s'y fait facilement) et une bande sonore sans reproche. Non, le seul point noir, c'est la répétitivité de l'action qui limite fortement la durée de vie. A part cela, c'est un bon petit jeu sur Megadrive. ■

Crevette en perd Noel !

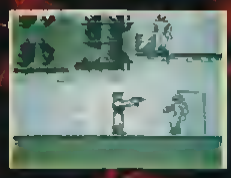
62%

EN RESUME

BURNING FORCE

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 89 %
- Animation : 89 %
- Son : 87 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 54 %
- Player Fun : 69 %

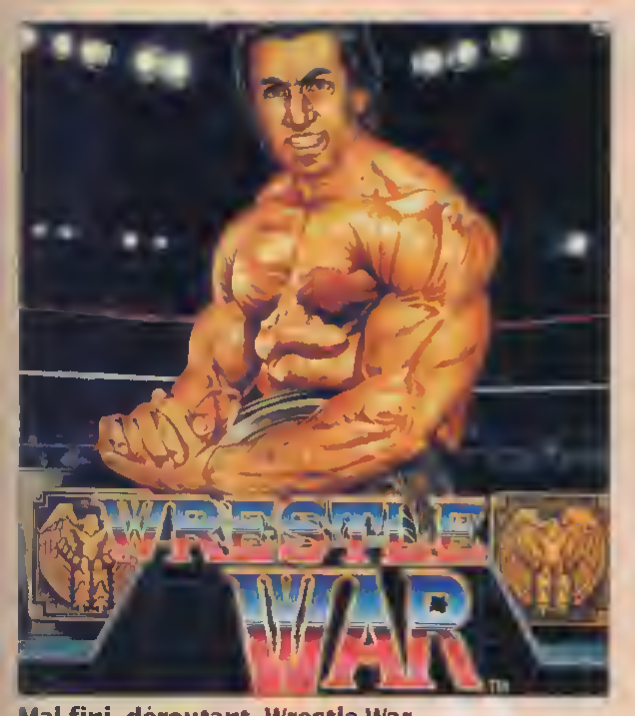
Nintendo®



Ton équipe des forces secrètes d'élite de Navy SEALS doit sauver l'équipage d'un hélicoptère capturé par des terroristes. Leur cachette: quelque part à Beyrouth. Trouve-le, infiltre-toi, effectue le sauvetage et découvre des missiles Scud qui ont été volés pendant que tu es en pleine action! Et ceci n'est que le commencement. Il te faudra attaquer des navires, mettre à jour des pièges, suivre un informateur et entreprendre des missions terrifiantes. En tant que NAVY SEAL (SEA, AIR, LAND = SUR MER, AIR, TERRE) tu es maître d'une unité de commandos d'élites qui sont prêts à tout risquer pour la défense de l'Amérique contre les forces malveillantes qui se sont regroupées. Tu commences par des instructions... tu peux terminer sur une victoire.

NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

DISTRIBUTED BY RAMOAL
4 RUE DE L'INDUSTRIE, Z.I. LES ÉPOUCHES, 93330 SAINT OUEN L'AUMÔNE



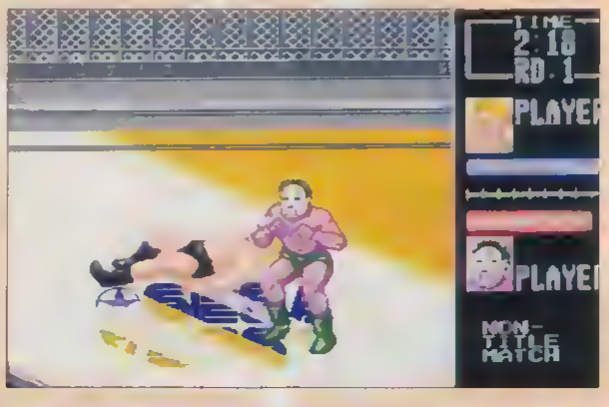
Mal fini, déroutant, Wrestle War a tout de l'Eprom. Il s'agit malgré tout d'un produit fini vendu pour un prix qui, vu sa qualité, ne peut être qu'exorbitant. Cherchez l'erreur !

Le catch est typiquement un sport américain : comportements douteux, irrégularités, acrobaties, démesure, plus qu'à des combats, le spectateur assiste à un véritable spectacle haut en couleurs. Sur Canal+ du moins, parce que sur Mega D...

ALWAYS THE SAME

Avec la boxe, le catch compte parmi les sports les plus mal lotis sur console. Voilà typiquement le jeu qui ne passe pas très bien sur écran pixellisé où il déçoit par son côté répétitif et confus. Reconnaissons que réaliser une cartouche de ce type constitue un véritable casse-tête pour le programmeur : l'action se passe en simili 3D, il faut prévoir un nombre énorme de coups pour chaque sprite et gérer des collisions complexes. La totale pour le pauvre processeur de nos machines. Avec son moteur 16 bits, on pouvait attendre de grandes choses d'une machine comme la Mega D. Manque de chance Wrestle War apparaît comme le moins réussi des essais réalisés à ce jour, au point de se révéler nettement inférieur aux cartouches tournant sur les antiques 8 bits de la NES J'y crois pas ! Première aberration : le choix des joueurs. Il se réduit ici au strict minimum puisqu'il n'est possible de sélectionner ni son catcheur ni son adversaire lorsqu'on joue seul. A deux, la situation s'arrange un peu puisque le second joueur a au moins le choix. Le premier, lui, sent visiblement le pâté puisqu'il est immuablement condamné à incarner le même gros plein de soupe blond.

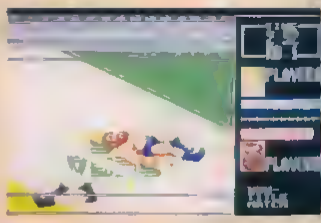
Ouh, le zouli rose



DES BAFFES, OUI !

Ça commence mal et ce n'est pas la réalisation qui va rattraper le coup. Certes les sprites atteignent une taille respectable mais quelle pauvreté dans les décors et les écrans fixes ! Quant à l'animation, c'est la débâcle : les brutes épaisses répètent inlassablement les mêmes mouvements et se déplacent d'une manière peu réaliste. Attendez, ne partez pas, il y a plus drôle : lors des étreintes, l'écran saute. Tous les personnages disparaissent alors du ring, le temps que la machine calcule le résultat On croit rêver ! Bon, c'est pas tout ça mais il faudrait peut-être parler de la jouabilité. Quoique je ne sais pas si ça s'impose, vu qu'elle est absolument lamentable Les combattants réagissent avec dix minutes (O.K , j'exagère un peu) de retard aux solicitations du paddle et, lors de mes premières parties, j'avais l'impression d'assister à une démo. En plus, et c'est absolument indépendant de la programmation cette fois-ci, je trouve que les catcheurs manquent de personnalité. Un peu dommage pour un sport qui repose en grande partie sur l'aspect pittoresque et bien décalé des champions. Intérêt, réalisme et réalisation, Sega nous fait le ratage total Tiens pendant que j'y pense, prévenez les programmeurs : il paraît que Hulk Hogan veut leur casser la tête ■

Iggy, le boucher d'Istanbul



Qu'est ce que tu fais cong Je fais la sieste cong

Il fallait vraiment mettre la marque sur le ring ?

15%

EN RESUME

WRESTLE WAR

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 55 %
- Animation : 20 %
- Son : 70 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 10 %

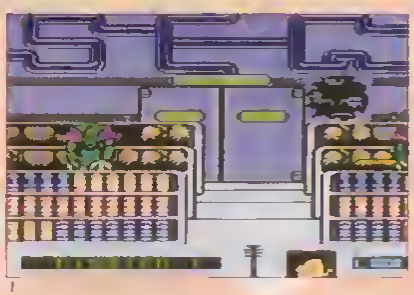
ALIEN STORM

Le bazooka, ça récure, ça dégraisse, ça fait briller sans rayer. Le bazooka, l'indispensable accessoire de la petite ménagère !

On commence à avoir l'habitude : les titres majeurs de la Mega D. connaissent systématiquement les honneurs de la Master. Mais privés de leurs graphismes et de leurs animations canons, les softs qui nous avaient tant éclatés sur la 16 bits apparaissent parfois bien décevants dans leur nudité. Que reste-t-il de nos amours ?

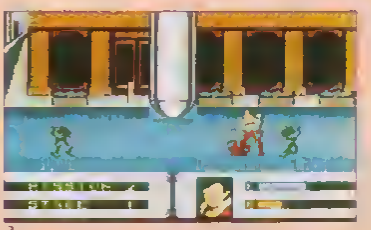
AH ! SI J'AVAIS MON CAMESCOPE

Allez, je ne résiste pas au plaisir de vous l'annoncer : les aliens ont de nouveau envahi la Terre. Etonnant, non ? Remarquez, pour une fois, l'affaire est vraiment sérieuse puisque les créatures gluantes se sont déjà implantées, allant même jusqu'à prendre l'apparence d'innocents passants Dans une ambiance de fin du



1

monde, nos héros repartent donc à l'assaut avec un seul cri à la bouche : « Extermination totaleuuuu !!!! » Ce soft reprend donc le même principe que Golden Axe, ce qui n'est pas vraiment étonnant puisqu'il est signé par les mêmes auteurs que ce classique du jeu de baston. Certaines séquences intermédiaires s'éloignent toutefois en adoptant un système à la Opération Wolf. A coups de fusils, nos héros nettoient donc



2

tout ce petit monde, n'hésitant pas, le cas échéant, à utiliser les grands moyens, comme ce missile balistique, un peu polluant sur les bords mais sacrément efficace.

LA DURE LOI DE LA JUNGLE

Il n'étant pas évident d'adapter une borne telle qu'Alien Storm sur Master. Il faut savoir en effet que ce jeu, pas extraordinaire dans son fondement, tirait son épingle du jeu grâce à deux facteurs : le jeu en duo et l'ambiance bien gore merveilleusement mise en valeur par une réalisation excellente. Autant de choses qu'il n'est pas évident de retranscrire correctement sur une 8 bits. Pour le jeu à deux, le problème est vite réglé puisqu'il s'est purement et simplement volatilisé, de même d'ailleurs qu'un des personnages : la super nana. Quant à la réalisation, elle perd beaucoup de plumes. Certes, on sent que les programmeurs ont fait ce qu'ils ont pu et on appréciera de retrouver quelques-unes des animations marrantes du jeu original (j'adore celle où le guerrier achève ses ennemis en sortant un bazooka de son sac à dos). Malheureusement, effort ou pas, le résultat est là : sur Master, Alien Storm n'est qu'un beat them up, légèrement au-dessus de la moyenne, qui reste nettement moins fun qu'un Double Dragon. Sonic contre Dick Tracy, Golden Axe contre Alien Storm, tous les hits Megadrive ne sont pas égaux lorsqu'ils arrivent sur la vieille Sega. Pour certains, c'est une renaissance, pour d'autres le résultat s'apparenterait plutôt à une fin de carrière sans gloire. ■

Iggy, boutera l'alien hors de France

3

1 - Pas terrible ce new-look.
2 - Tu le joues ma grosse bombe ?
3 - Les poubelles ne sont plus ce qu'elles étaient.

69%

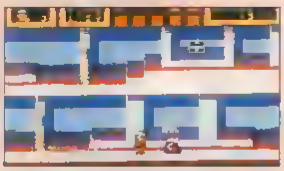
EN RESUME

ALIEN STORM

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 78 %
- Animation : 84 %
- Son : 73 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie . 77 %
- Player Fun : 67 %

BONANZA BROS™

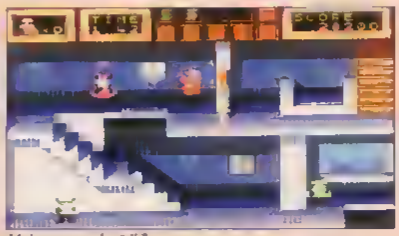
Les frères Bonanza sont sur la voie de la rédemption. Faut dire qu'ils n'ont pas trop le choix et puis, comme voleurs, ils étaient nuls. Les voilà maintenant auxiliaires forcés de la police, ça promet d'être original !

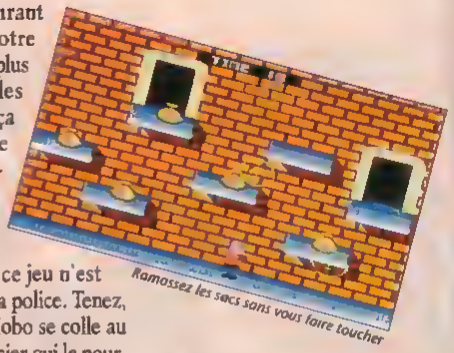

Deux preuves à l'écran

Les deux malfrats opèrent dans la ville de Badville. Casino flottant, banque véreuse, galerie d'art obscure : le chef de la police ne sait où donner de la tête, et surtout il manque de preuves pour nettoyer Badville des malfrats. Idée de génie, le policier propose aux Bonanza de travailler pour lui et de trouver les preuves dont il a besoin. C'est ça ou la taule. Présenté ainsi, les frères Bonanza sont OK. Mobo et Robot ont dix endroits à prospecter. S'ils réussissent, leur passé de bandits sera oublié. Avant de débuter le jeu, plusieurs options sont possibles. Si vous vous sentez courageux, n'hésitez pas à prendre le niveau de difficulté le plus élevé. Les deux frères évoluent de la même façon, donc le choix du personnage importe peu pour votre action, mais c'est un peu dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux. Grande première sur la Master S., vous pouvez écouter les différentes musiques et les sons du jeu en avant-goût.

FAIS GAFFE, LE FLIC DORT

Vous n'êtes armé que d'un **pistolet paralysant** (votre seule arme pour tout le jeu) lorsque vous entrez dans la banque, le premier des dix niveaux. Les gardiens foisonnent, et pourtant il va falloir ramasser les trois preuves qui s'y trouvent. Facile en tirant vite. Et puis, votre joueur se déplace plus rapidement que les forces de l'ordre, ça aide. Il y a même des flics qui dorment et qui ne vous voient pas passer. Je vous le dis tout de suite, ce jeu n'est pas à la gloire de la police. Tenez, par exemple, si Mobo se colle au mur et bien le policier qui le poursuit ne trouve pas où il se cache, alors qu'il est à deux pas ! Gros point d'interrogation au-dessus du personnage, il n'a pas l'air malin... Dans le magasin du niveau cinq, l'ex-voleur peut même se coiffer d'un chapeau en exposition et faire le mannequin : les autres n'y voient que du feu. Tous ces petits trucs sont assez sympa, et les Bonanza inspirent le sourire avec leur look Laurel et Hardy. Mais les dix endroits à prospecter se ressemblent trop et c'est lassant. A chaque niveau, le joueur se balade, dégomme les gardes avec son pistolet, ramasse les objets demandés et hop ! direction la sortie. C'est du rapide. A noter que certains gardes portent des houcliers et demandent un peu plus de stratégie : il faut sauter par-dessus et leur tirer dans le dos.


Mais où se cache t-il ?


Ramassez les sacs sans vous faire toucher

MOBO ET ROBO, VITE AU PANIER

Cette version Master S. d'un jeu d'arcade bien connu au Japon ne m'excite pas des masses, néanmoins le jeu possède des originalités et peut plaire aux plus jeunes.

Blanche-Neige

L'honnêteté, ça se paie.

65%

EN RESUME

BONANZA BROS

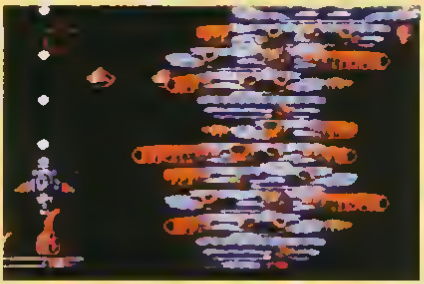
- Console : MASTER S.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 75 %
- Animation : 75 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 60 %

INJOUABLE, adj. : qui ne peut être joué *(Petit Larousse).*

Encore une fois, quelques larmes de nostalgie risquent de poindre sur les visages des possesseurs de micro-ordinateurs : l'un des shoot'em up de référence sur Atari ST et Amiga rejoint le clan des consoles sur Master System. Programmé par les Bitmap Brothers pour Mirrorsoft, Xenon aura marqué son temps. Malheureusement, un jeu console ne répond pas aux mêmes critères ni aux mêmes exigences qu'un jeu micro... Une version de trop ?

FAITES UN CONCERT AUX XENITES !

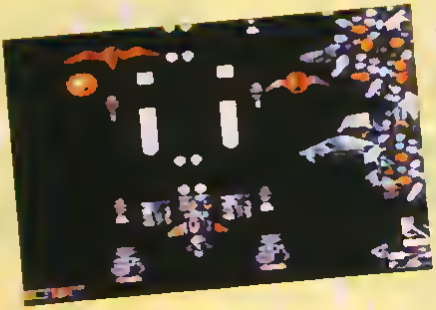
Imaginez que vous êtes à la place des Xenites, ils viennent de perdre le conflit intergalactique qui les opposait à votre race, ils ont vraiment la haine ! Mais ils en veulent encore et reviennent chercher la baston. Pour corser le tout, les Xenites ont caché une bombe dans chacun des six tableaux qui composent le jeu... On compte sérieusement sur vous pour les repousser une dernière fois !


1

ON SE TIRE AILLEURS ?

Xenon 2 est un shoot'em up des plus classique avec un scrolling (défilement de l'écran) vertical, des vagues d'aliens successives, des monstres de fin de niveau et la possibilité très spéciale de pouvoir retourner en arrière (à condition de ne le faire qu'un court instant, sinon cela devient très dangereux !). Des options permettent, comme d'habitude, d'augmenter la puissance de tir de votre engin. Pour justifier le sous-titre de Megablast, l'échelonnage de ces options est délibérément exagéré. Ainsi, lorsque l'on possède le tir maximum, on se retrouve avec des méga-lasers à côté desquels les canons de Navarone font vraiment « p'tits joueurs » ! Mais, pour y arriver, il ne suffit pas de se contenter de ramasser les options qui traînent çà et là sur votre parcours, il faut aussi les vendre, les échanger et en acheter dans les magasins situés en fin de level. Quaot aux ennemis, ils sont de trois types différents : des petites bêtes bizarres qui arrivent par vagues, des algues plantées sur le côté de l'écran (qui ne se gênent pas pour vous arroser de leurs tirs) et des crustacés énormes pour les « boss » de fin de niveau.

2


3

4

TIENS, ILS ONT OUBLIE L'ANIMATION !

Des shoot'em up injouables, on en a déjà vu, mais alors celui-là, c'est vraiment une première ! Déjà, dès le départ, la gestion est assez spéciale : dans le sens vertical, c'est horriblement lent, mais quand on déplace le vaisseau latéralement, alors là, il traverse l'écran en un rien de temps. Avec, en plus, un glissement incontrôlable qui empêche toute précision ! Et puis, dès que la première vague d'ennemis arrive, cela devient carrément un scandale, LE JEU FONCTIONNE AU RALENTI !!! Et là, le mot injouable prend tout son sens.

Crevette, qui l'eût cru se tasser ?

Retrouvez tous les tests de jeux, parus depuis le 1er numéro sur 3615 Player One, rubrique "Index"

1 - Seuls les graphismes sont de qualité
2 - Des boss de fin de niveau aquatiques !
3 - On l'appelle Megablast
4 - De quoi être écœuré !

12%

EN RESUME

XENON 2 MEGABLASTER

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 89 %
- Animation : 15%
- Son : 25 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 20 %
- Player Fun : 10 %

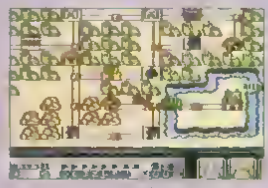
LE SECRET DE LA WARP ZONE

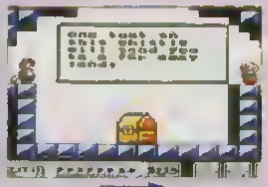
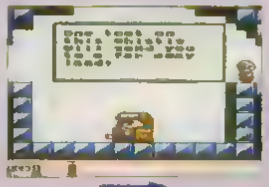
Cela fait bientôt deux mois que le plus géant des jeux est sorti sur notre territoire, et il est temps pour vous de connaître tous les détails du secret de Mario 3 : la Warp Zone !

Pour obtenir cette Warp Zone, il faut posséder au moins 2 des 3 flûtes que cachent le World 1 et le World 2 de Mario. La première flûte se trouve dans le monde 1-3 La deuxième est située à l'intérieur du premier château du monde 1. Et la dernière se trouve dans la partie cachée du monde 2.

MONDE 1-3 :

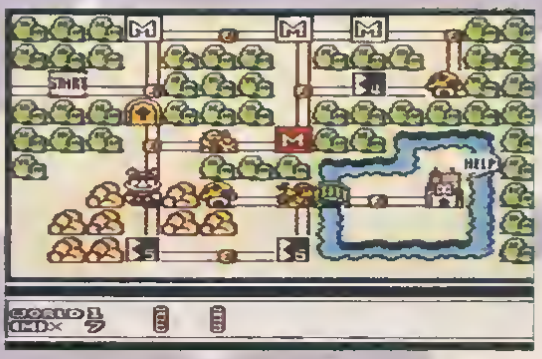
Cette flûte est assez incroyable à trouver, car c'est un type d'astuce complètement médit pour Mario ! Accrochez-vous bien au fauteuil, pour la trouver, il faut parcourir pratiquement les trois quarts du tableau. Vous allez rencontrer un gros bloc blanc entouré de blocs verts, roses et bleus (voir photo). Placez-vous sur le milieu exact du bloc blanc. Puis, mettez la manette vers le bas pour accroupir Mario pendant un peu plus de 4 secondes. Vous allez voir que Mario va traverser le bloc et tomber derrière le décor ! Il s'agit maintenant de ne pas perdre de temps et de se diriger vers la fin du level (attention ! même si vous êtes derrière le décor, les koopas et autres infamies peuvent vous toucher et il vaut mieux les éviter). Une fois que vous arrivez à la fin, vous passerez derrière la partie noire, et vous atterrirez dans une maison champignon, avec un petit bonhomme qui vous donne la flûte.



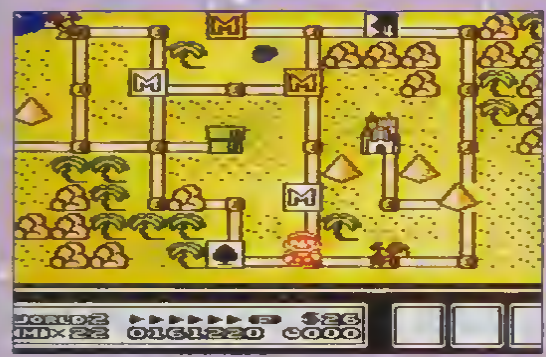
MONDE 1 CHÂTEAU-ÉTAPE :

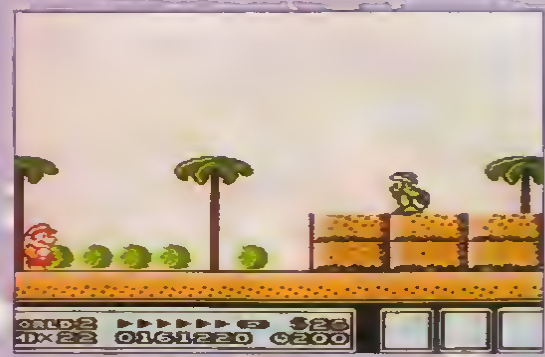
Cette flûte n'est pas très dure à trouver. Il faut rentrer dans le château, comme d'habitude, et aller jusqu'à la porte située au bout de la première partie. Il ne faut surtout pas la franchir. Cet endroit forme une mini-plate-forme, avec un koopas-squelette qui fait son tour de ronde. Pour trouver la flûte, il faut absolument la Racoon suit (raton-laveur). Au cas où vous ne l'auriez pas, le bloc avec le point d'interrogation en contient une. La première chose à faire consiste à sauter sur la tête du koopas-squelette pour l'immobiliser un moment. Puis, par un système de va-et-vient, il faut prendre de l'élan pour voler. En volant, il faut monter et longer le plafond de pierre, jusqu'à ce que vous trouviez l'ouverture (il faut garder la direction « droite » appuyée sur la manette). Ainsi, vous êtes hors de l'écran, dans un passage secret. Continuez vers la droite, jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Faites direction haut, et vous atterrirez dans une salle secrète contenant le coffre de la deuxième flûte.

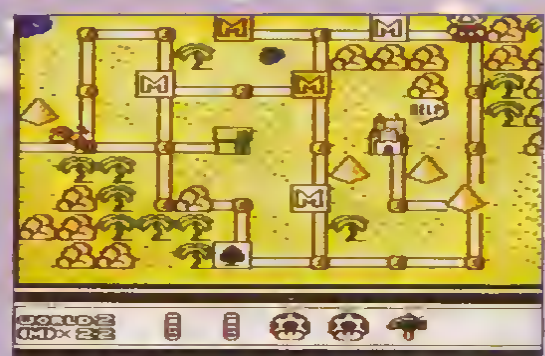


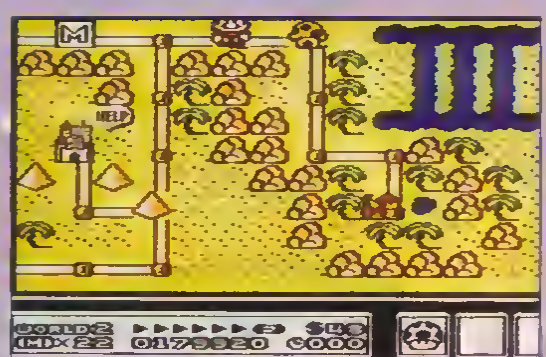
MONDE 2 :

Celle-là non plus n'est pas extrêmement dure à trouver, mais elle demande de nombreuses manipes. Tout d'abord, il faut aller dans la deuxième partie du moode 2 aux alentours du level 5. La premiere chose consiste à provoquer la **tortue-guerrière** qui se balade sur la carte, vers la pyramide et vers le bas. Si vous réussissez ce « challenging stage », vous gagnerez un marteau. Ensuite, montez dans le coin le plus extrême, en haut à droite de la carte, près des rochers. En activant le marteau, les rochers disparaissent. Et un nouvel endroit apparaît. Outre une maison champignon, la seule autre chose que vous trouverez, c'est une tortue-guerrière. Il faut la détruire pour obtenir la dernière flûte.





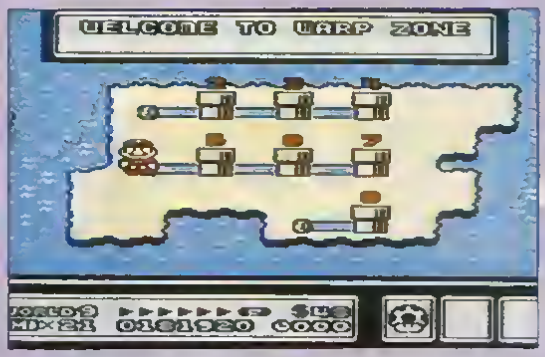


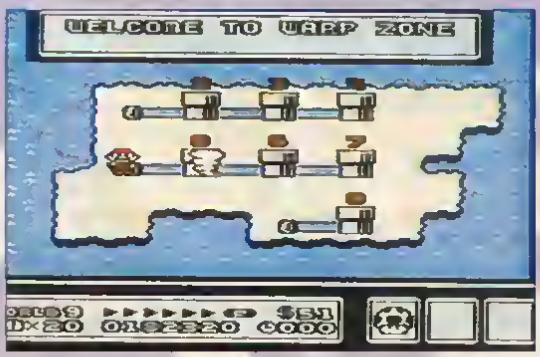


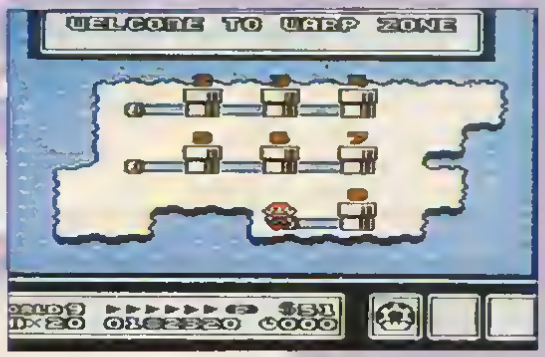
FLÛTE : MODE- D'EMPLOI :

Vous ne pouvez utiliser les flûtes que lorsque vous êtes sur la carte générale du monde. Il suffit d'en sélectionner une pour qu'une tornade apparaisse et enlève votre Mario. Il se retrouve dans la Warp Zone, sur la ligne des mondes 2, 3, 4. Si vous êtes parti du monde 1 ou du monde 2, vous n'aurez besoin que d'une seule autre flûte pour atterrir devant le monde 8. Sinon, il faut utiliser deux flûtes pour y arriver. Voilà, vous savez tout ! ■

Crevette, le supermarionnettiste







ULTIMA IV

MASTER SYSTEM

Vous êtes des milliers à attendre avec impatience la suite de la solution du jeu le plus long qu'il m'ait été donné de faire. Après quatre mois d'un labeur acharné, elle est enfin terminée. La voici en exclusivité pour les lecteurs de *Player One* !

Dans cette seizième édition des « Plans et Astuces », nous allons voir comment vous pouvez vous procurer les trois parties de la clef ouvrant la chambre du Codex. A chaque vertu correspond un donjon et une pierre d'une couleur précise. Votre quête va maintenant vous entraîner dans les entrailles du monde de Britannia. Pour vous aider, vous trouverez les plans détaillés des donjons dans les pages suivantes. L'exploration va vous conduire vers les dernières poches du Mal que vous nettoierez au passage. Lorsque les trois clefs du Codex seront réunies, vous devrez vous rendre dans les abysses. C'est au plus profond de ce domaine du Mal que vous sera donné la sagesse ultime. Si tout se passe bien, au terme de votre quête, tel le Dalaï Lama, vous serez élevé au rang de dieu vivant.

SI VOUS AVEZ MANQUE LE DEBUT

Le mois dernier, cette rubrique avait été consacrée à la recherche des trois clefs du portail des abysses. Nous avons également balisé les chemins menant à l'illumination pour huit vertus. Le mois écoulé a dû être suffisant pour mettre en pratique les conseils que je vous ai prodigués. Normalement, vous devriez donc avoir atteint le statut d'avatar. Le royaume de Britannia avait besoin d'un messie afin d'enseigner au commun des mortels les nouvelles voies spirituelles devant guider l'Humanité vers l'avènement de l'Age d'Or. Durant votre quête, vous avez dû comprendre que sept des huit vertus sont à la base des trois principes fondamentaux qui vont déterminer les suites de vos aventures. Un avatar doit savoir faire preuve d'un courage à toute épreuve et d'une pureté d'âme et de cœur exemplaires. C'est à ce titre que vous, le dépositaire du Livre de la vérité, de la bougie de l'amour et de la cloche du courage, ne devez surtout pas blasphémer ces symboles. Quoi qu'il en soit, vous devez avoir dans vos notes (comment ça, vous n'en prenez pas ?) une quantité d'informations qui devraient suffire à orienter votre quête dans de nouvelles directions.

Il est possible que certains d'entre-vous n'aient pas atteint le statut d'avatar dans certaine vertu, voire que, par vos actions, vous ayez perdu ce rang. Voici un petit truc qui vous permettra de connaître votre degré d'éloignement de l'illumination. Allez dans le donjon le plus proche et branchez le deuxième paddle sur votre console. Il ne vous restera qu'à appuyer sur le bouton « B » de ce dernier pour voir s'afficher le nom de chaque vertu suivie d'un chiffre. Lorsque le compteur affiche 99 pour une vertu, c'est que vous êtes digne de connaître l'illumination.

LE GUIDE DU ROUTARD TROGLODYTE

Maintenant que vous avez sillonné le monde de Britannia dans tous les sens possibles et imaginables, votre quête va vous conduire dans les donjons souterrains du royaume. Mais on ne s'aventure pas à l'aveuglette dans ces obscurs repaires du Mal. Si ce n'est pas déjà fait, vos guerriers composant l'infanterie devront être armés d'épées mystiques, tandis que votre « deuxième ligne » de personnages sera équipée de bâtons et d'arcs magiques. Il est indispensable d'avoir des lanceurs de projectiles dans les phases de combat... Avant l'exiguïté des ténébreux donjons, une petite croisière sur l'océan vous fera du bien. Prenez le cap de Buccaneers Den ; vous pourrez y acheter des gemmes au prix de 60 pièces d'or les cinq. Elles vous permettront de vous situer dans les donjons.

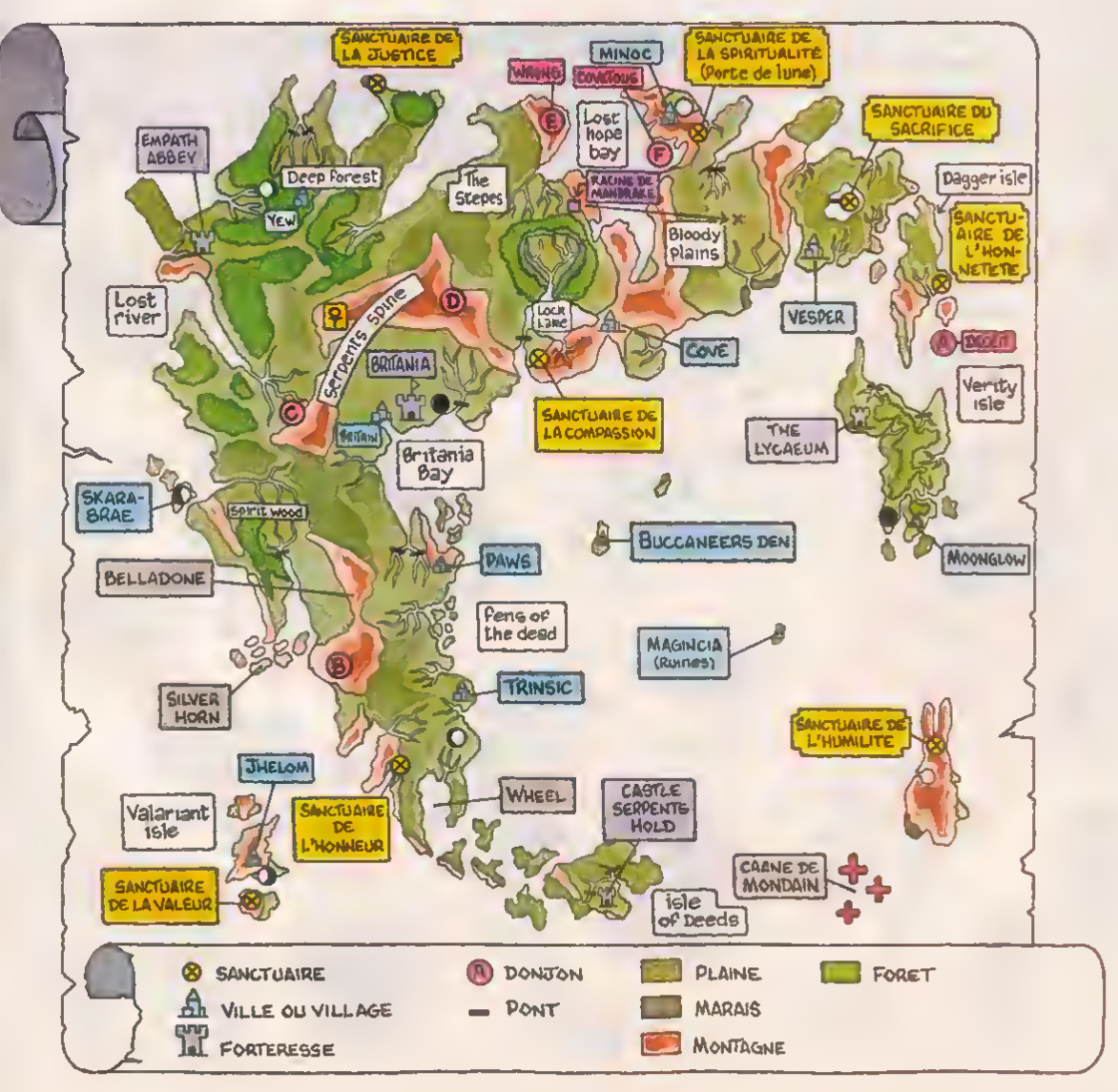
LES ARTS MAGIQUES

La richesse de la partie magie est telle qu'il est indispensable de consacrer un nouveau chapitre aux arts mystiques. Le monde extérieur n'ayant rien de comparable à l'univers souterrain, il est nécessaire de changer le choix de vos sorts ou, tout au moins, d'augmenter le nombre de ceux prêts à être lancés. Autre précaution indispensable, à partir de maintenant, achetez le maximum de réactifs possible. Il n'est, par contre, pas utile d'exagérer sur la racine de mandragore ni sur la belladone, les sorts requérant leur utilisation sont peu nombreux. Pour parer au problème d'éclairage, utilisez le sort de lumière plutôt que des torches. En donjon, la dissipation des champs d'énergie est un des sorts le plus souvent utilisés. N'hésitez pas à en préparer 99, vous serez ainsi tranquille un certain temps. Dans vos déplacements en donjon, il existe trois sorts qui vous faciliteront grandement la tâche. Il sagit des sorts « up », « down » et « exit ».

Parmi ces trois enchantements, « down » sera celui que vous serez amené à utiliser le plus fréquemment. Préparez également une ou deux résurrections pour le cas où... En combat, la combinaison des sorts de rapidité et de tremblement de terre se révélera fort utile, particulièrement contre les Reaper.

DONJONS ET ALTAR ROOMS

Pour bien assimiler l'explication suivante, il est important de comprendre qu'à chaque vertu correspondent une pierre et un donjon. De même, il ne faut pas confondre principe (vérité, amour, courage) et vertu (honnêteté, compassion, valeur, etc.). Bien que séparés par une grande distance, les donjons communiquent tous entre eux par le biais de trois « Altar Rooms » (ou chambre d'autel). C'est au huitième niveau que se situent les « Altar Rooms », chacune dédiée à un principe. Un principe est basé sur quatre vertus. En trouvant les quatre pierres correspondantes, il vous suffira de placer un de vos personnages sur l'autel, et utiliser la commande « use stone ». Répétez la même opération dans chaque « Altar Room », et vous entrerez en possession des trois parties de la clef recherchée. Les niveaux des donjons ne couvrent pas une surface très importante. La difficulté de l'orientation réside plus dans le dédoublement des donjons. D'une façon générale, le meilleur moyen de se déplacer est d'utiliser les sorts « Up » et « Down ». Mais à cause des dédoublements de donjon, vous serez parfois obligés de passer d'une zone A à une zone B en empruntant les escaliers de correspondance. Les plans publiés ce mois-ci sont on ne peut plus précis. Vous pouvez vous y fier en toute quiétude. Entre deux combats, il arrivera



que vous tombiez sur une fontaine. En buvant son eau soit vos blessures se referment, soit il ne se passe rien, et dans de rares cas, vous risquez l'empoisonnement.

LES PIERRES

La plupart du temps, les pierres se trouvent dans les donjons. Toutefois, il y a deux exceptions. La pierre blanche, symbole de la spiritualité, se trouve au cœur de la chaîne de montagnes au nord du château de Lord British (voir photo). Le seul moyen d'y accéder est d'utiliser une montgolfière. Vous la trouverez à la sortie du donjon Hytloth. Laissez-vous porter par les vents et utilisez des sort de « Wind Change » pour atteindre ce point précis. La deuxième exception concerne la pierre noire. Pour vous la procurer, rendez-vous à la porte des lunes de Moonglow. Attendez la double nouvelle lune, puis utilisez la commande « search ».

TABLEAU DES CORRESPONDANCES

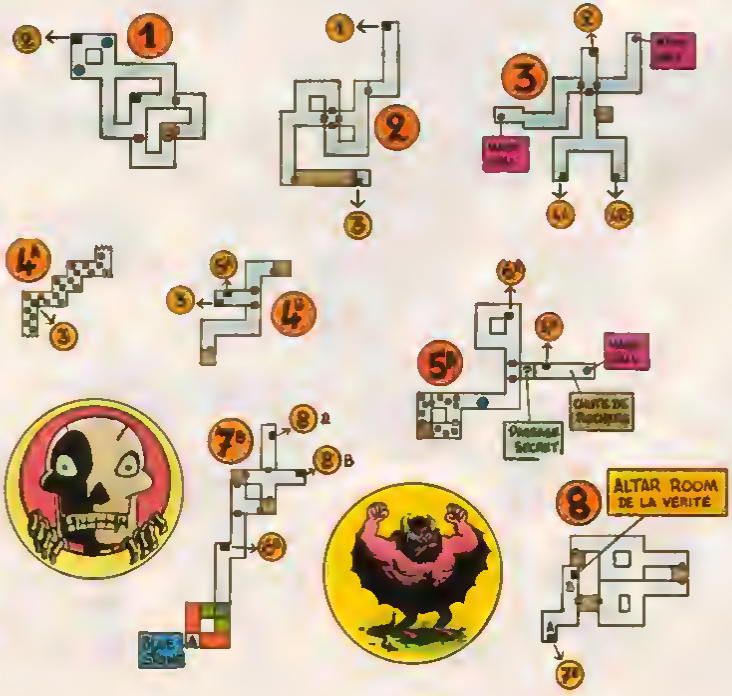
Vertu	Donjon	Pierre	Emplacement des pierres
Honnêteté	Deceit	Bleue	Niveau 7B
Compassion	Despise	Jaune	Niveau 5B
Valeur	Destard	Rouge	Niveau 7A
Justice	Wrong	Verte	Niveau 8A
Sacrifice	Covetous	Orange	Niveau 7B
Honneur	Shame	Pourpre	Niveau 2A
Spiritualité	Hytloth	Blanche	Serpents Spine
Humilité	Abysse	Noire	Porte de lune de Moonglow

ALTAR ROOM

Altar room	Pierres à utiliser
Vérité	Bleue, verte, pourpre et blanche
Amour	Jaune, verte, orange et blanche
Courage	Rouge, orange, pourpre et blanche

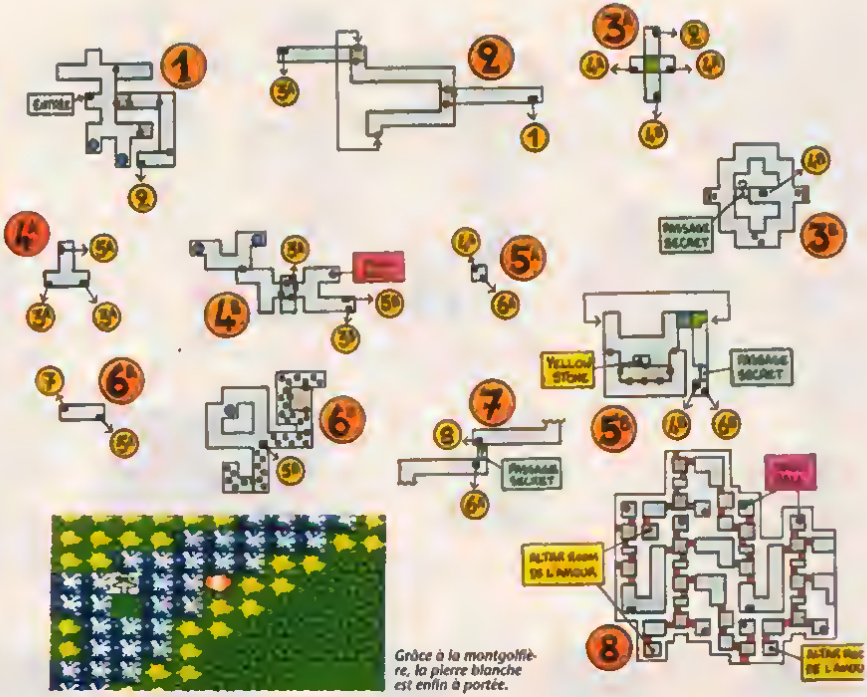
DONJON DECEIT

Les balles magiques augmentent l'intelligence de cinq points. Lorsque vous serez confrontés à votre premier passage secret, arrêtez-vous un instant devant. En regardant attentivement l'endroit du passage, vous remarquerez un petit défaut par rapport aux autres éléments du décor. Dorénavant, à chaque fois que vous devrez trouver un passage secret, utilisez ce repère. Au niveau 8, utilisez des sorts de dissipation des champs d'énergie pour atteindre la pierre.



DONJON DESPISE

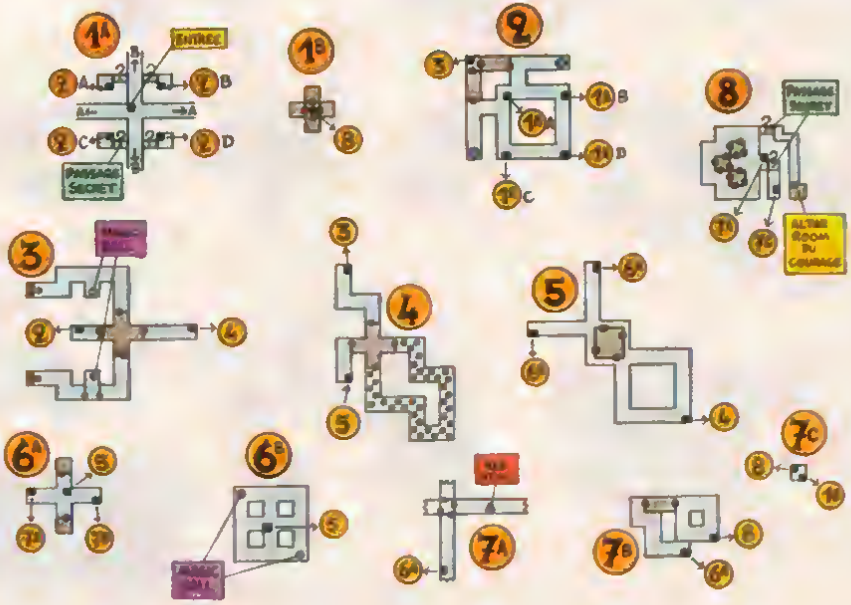
Les balles magiques de ce donjon agrémentent votre compteur de dextérité de cinq points. Attention à ne pas confondre les niveaux 5A ET 5B qui sont en tout point semblables de prime abord ! La salle renfermant la pierre jaune s'atteint en utilisant un passage secret.

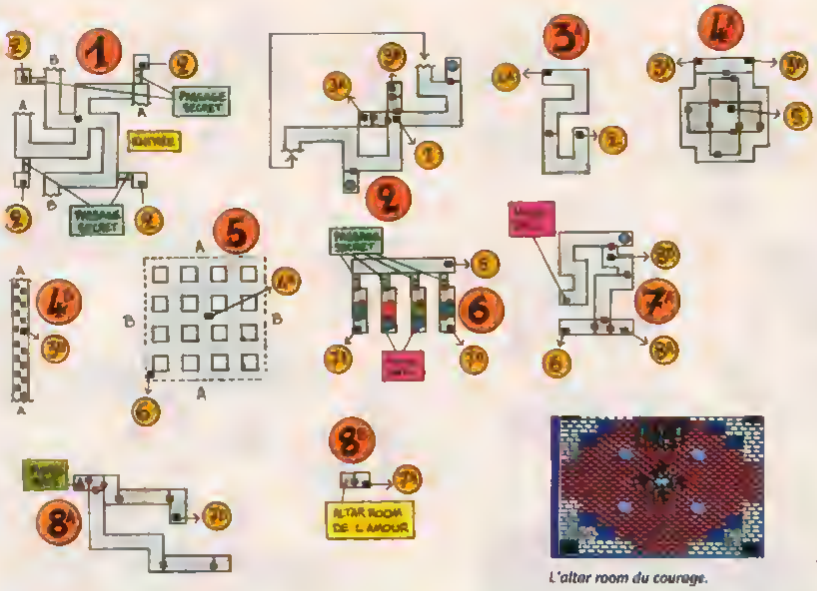


Grâce à la montgolfière, la pierre blanche est enfin à portée.

DONJON DESTARD

Rien de très nouveau maintenant, si ce n'est que le donjon Destard ne se contente pas de se dédoubler, il peut compter jusqu'à trois zones (notées de A à C sur le plan) sur le même niveau. Les balles magiques augmentent la force.

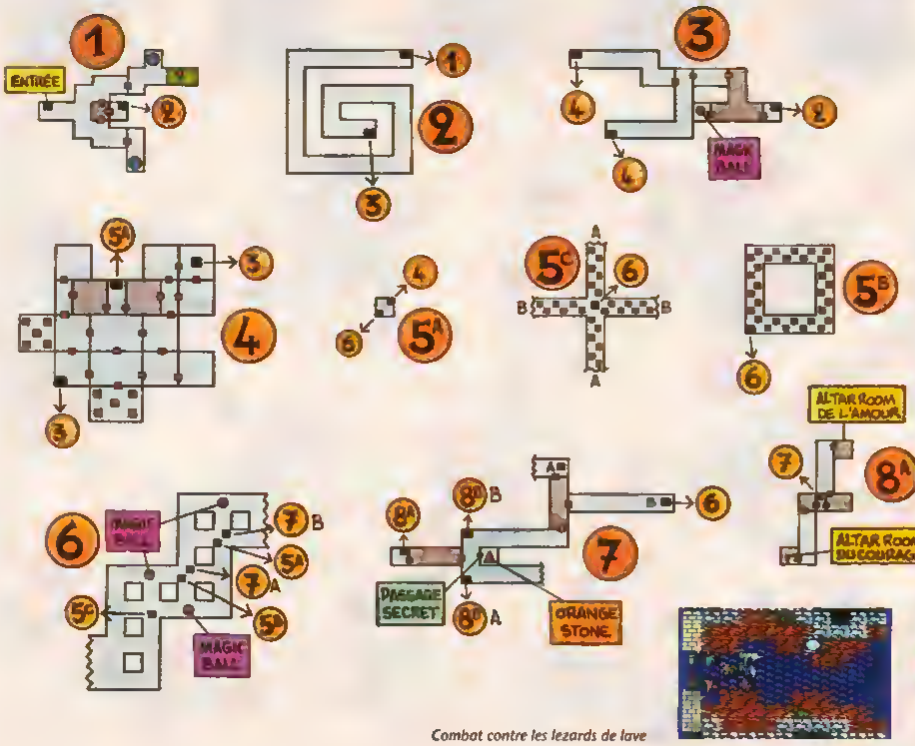




L'altar room du courage.

DONJON WRONG

Le donjon dédié à la vertu de la justice protège jalousemeot sa pierre verte. Avant de pénétrer dans la zone grise précédant la salle de la pierre, munissez-vous de sorts de dissipatioo des champs d'énergie. Il vous faudra absolument neutraliser les champs de force pour actionner le passage secret. Les balles magiques parsemées dans le donjon augmentent de cinq points l'intelligence et la dextérité.



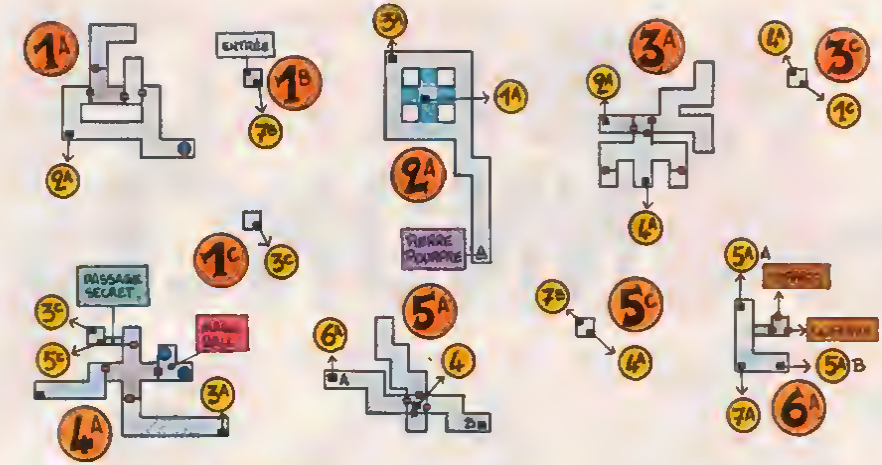
Combat contre les lezards de lave

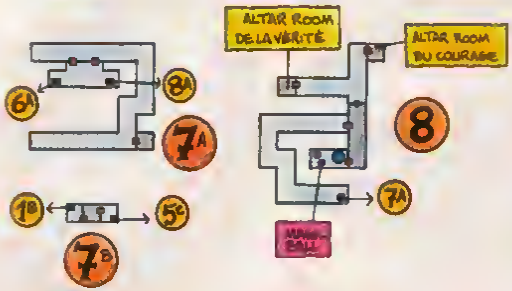
DONJON COVETOUS

C'est la force et la dextérité qui sont mises à l'honneur grâce aux balles magiques. Après avoir traversé le déroutant sixième niveau, vous atteindrez celui cachant la pierre orange. Pour la trouver, repérez le passage secret à l'aide de la technique habituelle.

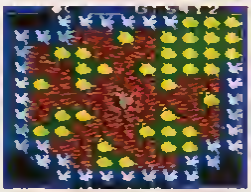
DONJON SHAME

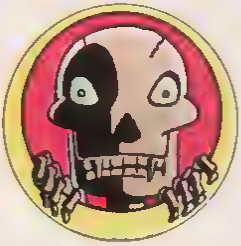
Tous les niveaux du donjon sont étalés sur trois zones différeotes. Ici, il va vous falloir descendre tout au fond du donjon pour ensuite remonter par la zoae A jusqu'au deuxième oiveau. Dès lors que vous aurez la pierre, utilisez un sort d'exit sans tarder.





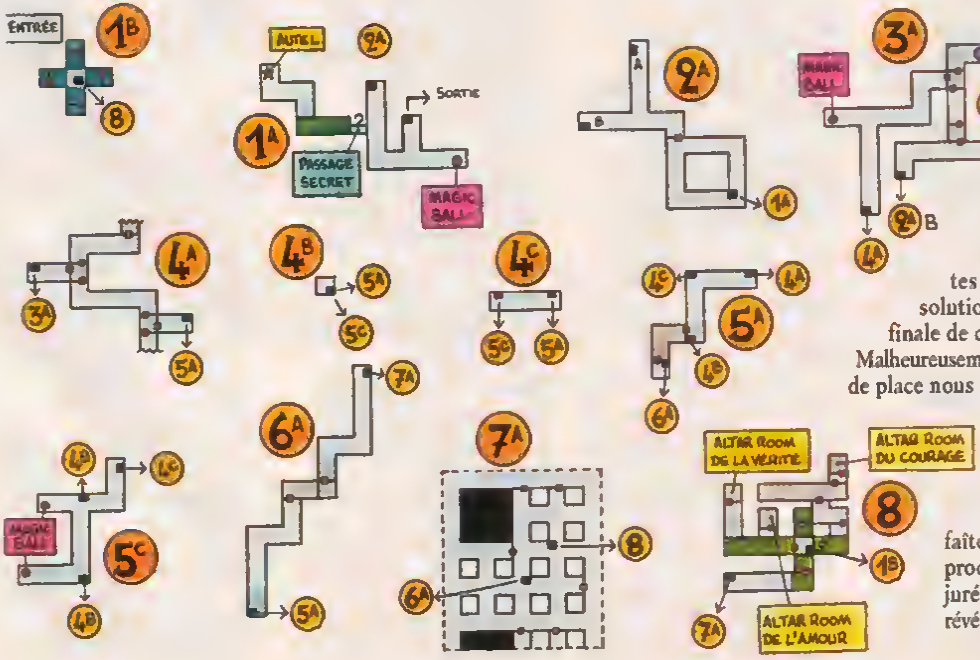
L'entrée des abysses





DONJON HYTLOTH

Dans ce donjon qui ne renferme pas de pierre, les balles magiques sont mortelles, mais augmentent force, dextérite et intelligeoce. Si vous désirez vous eo emparer, assurez-vous d'avoir en réserve des sorts de résurrectioo. Vous devrez descendre au niveau 8 par la zone B, puis remooter jusqu'au niveau 1A. La montgolfière vous attend à la sortie.



Tout était prêt, les plans dessinés, les textes écrits, bref la solution complète et finale de ce fabuleux jeu. Malheureusement, par manque de place nous ne pouvons pas publier les derniers éléments de ce dossier. Mais ne vous eo faîtes pas, le mois prochain, promis juré, tout vous sera révélé ■

Wolfen

PETITES ANNONCES

Vds SEGA MASTER SYSTEM état neuf + 2 jeux · World Cup Italia 90 et American Pro Football. Le tout acheté en décembre 90 1 300 F, cédé 500 F. Téléphonez au 78-66-26-76 après 17 h et demandez David

Echange console NINTENDO + 5 jeux dont Double Dragon II, Teenage Mutant Hero Turtles et Super Mario II contre une MEGADRIVE + 1 ou 2 jeux Contactez Bertrand Olsztynski, 43, rue Poissonière 72000 Le Mans

Vds cartouches NINTENDO Popeye (200 F), Wrestlemania (250 F), Pinball (250 F) et Megaman (250 F) en très bon état Appelez Franck au 47-81-23-86

Vds jeux NES Rygar, Kid Icarus, Wizards and Warriors et Duck Tales à 200 F pièce, avec notices Appelez Gwendal en semaine au 96-42-51-96 de 18 h à 20 h 30 (Côtes-d'Armor exclusivement).

Vds jeux pour SEGA MASTER SYSTEM : Vigilante, American Pro Football, Great Basketball et Dead Angle à 200 F piece ou 350 F les deux (frais de port à ma charge) Appelez Christophe au 35-32-97-96 apres 17 h 30

Vds SEGA MASTER SYSTEM + pistolet + 2 manettes + Golden Axe Le tout cédé à 750 F. Cherche GAME BOY + 1 jeu minimum pour 350 F Téléphonez au 34-21-17-77 à partir de 17 h et demandez Sylvain

Vends SEGA MASTER SYSTEM + Rapid Fire + 8 jeux dont Ghouls'n Ghosts, Monopoly, etc Le tout d'une valeur réelle de 3000 F, vendu à 1 400 F Appelez le 77-53-67-13 de 17 h 30 à 18 h 30 tous les jours sauf mercredi et dimanche

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM · Rambo III, Great Baseball, Aztec Adventure et Galaxy Force à 200 F pièce Téléphonez à Gregory au 93-78-77-61

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 joypad + 6 jeux (California Games, Kung-Fu Kid, Fantasy Zone I, etc) en très bon état. Prix 3000 F a débattre Tél 42-39-97-16, demandez Blaise (Aix-en-Provence).

Vds ou échange cartouches NINTENDO . Pro Wrestling TBE avec boîtes et notices d'origine (1 500 FB) contre Simon's Quest, Super Mario Bros II ou Dragonball Téléphonez au (19) 0711-21-57-38 vers 17 h et demandez Marc.

Echange deux jeux SEGA MASTER SYSTEM : My Hero et Transbot contre Rocky et Wonderboy III. Téléphonez au 88-98-69-46 après 19 h et demandez Franck.

Vds NINTENDO + zapper + 7 jeux dont Thunder Day, Zelda II et Simon's Quest. Valeur reelle 3 300 F, laissé pour 2 100 F à débattre. Téléphonez au 45 91 55-44 après 18 h

Achete MEGADRIVE + 2 manettes + Altered Beast + 4 ou 5 jeux parmi Sonic, Mickay Mouse, Streets of Rage, Arrow Flash, Populous et Strider Prix souhaité pour le lot : 1 800 F, la console seule : 900 F et les jeux 150 F pièce Appelez Kevin au 40-91-11-15 à partir de 17 h 30 (sur Saint-Nazaire uniquement)

Vends SEGA MASTER SYSTEM + 4 cartouches Golden Axe, Alex Kidd I et III et Wonderboy III à 700 F. Tél 91-42-54-11 (Marseille)

Echange ou vends pour 1 500 F console MEGADRIVE + 5 jeux dont Streets of Rage et Out Run contre SUPER FAMICOM. Contactez Jean-Marc au 98-82-07-31 (Finistère)

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 joypad + Vigilante, World Cup Italie 90, Golden Axe, California Games et Ultima IV. Le tout en très bon état, cédé à 1 000 F. Ecrivez à Grégory Fernandez, 7, Impasse du Golf, 69600 Oullins Tél 78-50-50-13

Occasion a saisir ! Vends jeux MEGADRIVE Mickay, KO Boxing, Super Real Basketball a 200 F piece et Ghouls'n Ghosts a 250 F

Vends console NINTENDO + paddles + pistolet + 5 jeux dont Top Gun, Duck Hunt et Super Mario Bros I + nombreux magazines NINTENDO. Le tout en très bon état Valeur d'origine · 2 500 F, vendu 1 500 F. Tél : 30-93-71-26

Echange cartouches NINTENDO Zelda II, Kid Icarus, Tetris et Ghosts'n Goblins contre Megaman I, Simon's Quest, Faxanadu, Gauntlet II, Kung-Fu, Wizzards and Warriors, Megaman II, Rad Gravity, Batman, Gremlins II ou Iron Sword. Cyril Fiat, 14, allée François-Villon, 38130 Echirolles Tél 76-09-65-89

Vends jeux NINTENDO à 150 F pièce Rygar, Bionic Commando, World Cup, Megaman II, Skate or Die et Silent Service Contactez Matthieu au 90-8-22-64

Vends ou échange jeux NINTENDO : Excitebike (250 F), Castelvania I (255 F), Double Dragon I et II (320 F pièce), Super Off Road (300 F) et Super Mario Bros I (150 F), ou le tout cédé à 1 360 F Appelez Olivier au 42-60-97-98 à partir de 18 h (Bouches-du-Rhône).

Vends ou echange Kung-Fu Master sur GAME BOY (125 F) Contactez Cedric au 92-79-39-58

Vends GAME BOY + écouteurs + game link + game light + boîtier + jeux (World Soccer, Spiderman, Revenge of the Gotar, Robocop, Super Marioland, Mickey Mouse et Tetris Le tout en excellent état Prix réel : 2 290 F, cédé à 1 000 F. Possibilité de vente séparée Ecrivez à Nicolas Thomassin, 8, rue Claude-Baudrand, 69300 Caluire

Vends console NINTENDO + 2 paddles encore sous garantie jusqu'en mars 92 à 350 F + nombreux jeux à 200 F pièce Contactez Patrick au 47-92-06-59

Vds console SEGA MASTER SYSTEM très bon état, avec emballage et notice d'origine + pistolet + 2 paddles + 4 jeux. Valeur : 1 590 F, cedé à moitié prix Tél. 42-55-08-98 (Marseille et environs)

Vds SEGA MASTER SYSTEM I + 10 jeux Le tout cédé à 2 300 F. Vente séparée possible pour les jeux de 50 F à 250 F. Appelez le 47-24-16-25 et demandez Pascal

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 1 joystick + 1 joypad + light phaser + 1 livre d'astuces + 8 jeux Moonwalker, California Games, Wanted, Hang-On, Safari Hunt, Fire and Forget II, Wonderboy II et Labyrinthe Le tout en tres bon état. Valeur réelle 2 200 F, vendu à 1 200 F Téléphonez au 42-53-32-20, demandez Eric à partir de 18 h (Aix-en-Provence)

Vds 23 jeux MASTER SYSTEM dont American Baseball, Vigilante, Ys, Operation Wolf, Maze Hunter, Slap Shot, Alex Kidd I et III et Cyborg Hunter. Tous en très bon état, prix d'origine 8 260 F, vendu 4 000 F. Appelez David au 31-88-15-95 de 19 h à 20 h.

Vds jeux MASTER SYSTEM , Wonderboy III, Spellcaster, Captain Silver à 200 F pièce ou échange l'un des trois contre Sonic Master System. Sylvain Traina, 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin-Jallieu (Isère), Tél 74-28-40-66

Echange ou vends 1 000 F NEC PC ENGINE (état neuf) contre MEGADRIVE française avec ses 2 paddles Ludovic Bahloul, 27, rue de Traverse, 59330 Hautmont.

Vds jeux NES . Zelda I (290 F), Rygar (260 F), Pinbot (260 F) et Faxanadu (260 F) + un livre de trucs et stratégies sur les jeux NES. Contactez Guillaume tous les jours à partir de 17 h 30 au 54-42-58-20.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 1 joystick + 2 paddles + Mickey Mouse, Wonderboy III, Space Harrier, World Grand Prix, Aztec Adventure, Choplifter, Alex Kidd in Miracle World et World Game Plus Prix : 1 200 F ou le lot échange contre console NINTENDO + 4 jeux minimum Contactez Jérôme Leconte par courrier au 21, cite Laennec, 35800 Dinard ou par téléphone au 99-46-45-57

Echange 3 jeux NINTENDO . Mach Rider, Donkey Kong et Goonies II contre GAME BOY et Super Marioland. Appelez Bertrand au 44-72-35-79

Vends ou echange jeux LYNX (120 F) . Rygar, Pac Land, Ch Challenge, Blue Light Laurent Berger, 8, chemin des Chauves, 06650 Opio Tél 93-77-27-47

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux (Wonderboy III, Mickey Mouse et Spiderman) + 2 manettes 500 F. Vente séparée possible Appelez le 53 90 92 85 à partir de 19 h

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM en très bon état : Mickey Mouse (170 F), Moonwalker (200 F), Wonderboy III (150 F), Thunder Blade (150 F) et Double Dragon (150 F) ou à échanger contre jeux MEGADRIVE. Tél : 39-53-09-28

Vds ou échange jeux GAME GEAR : Monaco, Fantasy Zone et Wonderboy III à 200 F pièce ou les 3 pour 550 F. Contactez Matthieu au 48-83-29-13 en semaine de 17 h à 19 h.

Vds GAME BOY + jeux : Batman, Spiderman, Burai Fighter, Qix et le Golf. Le tout vendu 500 F ou échangé contre Nemesis, Gremlins II, Robocop, Dynablaster, Castelvania et Double Dragon II. Contactez Maxence au 61-80-50-79 le soir.

Vds SEGA MASTER SYSTEM (état neuf) + pistolet avec Rambo III, Trap Shooting, Maksman Shooting et Safari Hunt + 7 jeux : Sonic, Rocky, Space Harrier, Wonderboy III, Enduro Racer, Secret Commando et Cyborg Hunter. Tél : 42-77-71-62

Vds MEGADRIVE française + Altered Beast, Populous, Golden Axe, Revenge of Shinobi et Super Monaco GP. Prix réel : 3 700 F, vendu à 2 000 F. Tél : 75-98-77-74 ou 75-54-54-34 (bureau). Demandez Richard

Vds GAME BOY + Spiderman + Tetris + Golf 600 F au lieu de 1 100 F. Vds également ATARI 2600 + 24 jeux dont Jungle Hunt, Moon Patrol, Pac Man et Secret Quest pour 750 F au lieu de 2 500 F. Appelez Clément au 78-30-89-95.

Vds jeux NINTENDO 190 F pièce : Punch Out, Blades of Steel, Fighting Golf, Ghosts'n Goblins ou l'un des jeux échangé contre Super Off Road. Vds également GAME BOY + 5 jeux dont Dragon's Lair, Fortress of Fear et Final Fantasy + boîtier de transport « NEXOFT » + game light + câble link + casque. Valeur réelle : 1 544 F, cédé 790 F. Contactez Laurent au 43-03-19-78

Vds nombreux jeux SEGA MASTER SYSTEM : Volley, Basket Nightmare, GP Monaco, World Games, Pro Wrestling, etc. 150 F ou échangés contre des jeux de même valeur. Contactez Grégory au 49-83-00-41 à partir de 18 h sauf vendredi et mercredi.

Echange sur NES : Fester's Quest (TBE, boîtes et notices d'origine) contre Wrestlemania ou Bayou Billy. Téléphonez au 40-34-74-95 après 20 h 30 ou écrire à David Le Dû, 3, impasse de la Jangada, 44200 Nantes.

Vds NINTENDO + zapper + 2 manettes + 11 jeux (Super Mario Bros I, Teenage Mutant Hero Turtles, Goonies II, Bionic Commando, Simon's Quest, Rush'n Attack, Duck Hunt, Trojan, Airwolf et Tiger Heli. Valeur totale : 4 320 F, cédé 3 000 F. Demandez Guillaume au 34-75-51-15 après 18 h

SEGA CLUB'93 : possesseurs de Megadrive et Matter System, adhérez vite ! Location de jeux, magazine mensuel, réunions, contacts, offres spéciales... Ecrivez vite à Anthony Sage (SEGA CLUB'93), 36, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Réponse assurée sous 48 h.

Vds 6 jeux SEGA de 100 à 250 F dont Alex Kidd 3, Vigilante, Rambo III et Rastan. Tél : 66-81-02-29 après 18 h

Vds AMSTRAD CPC 464 en bon état + 1 jeu (Super Sprint) + monitor couleur pour 1 000 F au lieu de 2 900 F. A vendre également : GAME BOY + Tetris, Double Dragon et Spiderman. Appelez le 48-20 36-22, demandez Thomas pour l'ordinateur et Matthieu pour la console.

Vds ou échange jeux NINTENDO : Spy vs Spy (150 F), Probotector (200 F), Snake Rattle n' Roll (200 F) et Super Spike Volleyball (250 F). Prix à débattre ou échangés contre Super Mario III, Shadow Warrior, Kabuki Quantum Fighter ou Captain Skyhawk. Appelez Charles au 42-70-72-75 (région parisienne uniquement)

Vds lot de 32 jeux originaux pour AMSTRAD CPC 6128. Lot indissociable vendu 300 F. Tél : 45-77-96-33.

Vds GAME BOY + nombreux jeux : Nemesis II, Double Dragon entre autres. Vds, achète, échange jeux MEGADRIVE : Sonic, Mickey, Hockey, Foot, Mystic Defender, Duck Tales et Hang-On. Recherche particulièrement les hits et les nouveautés. Contactez Omar au 45-75-01-64 (Paris uniquement).

Vds ou échange 3 jeux GAME BOY à 150 F pièce : Boulder Dash, Super Marioland et Mickey Mouse II contre Gargoyle's Quest et R-Type en priorité. Contactez Tuan après 18 h 30 au 42-23-04-85 (région parisienne uniquement)

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux (Mickey, Psycho Fox et Cyber Shinobi + Alex Kidd in miracle World en ROM. Le tout sacrifié à 900 F. Téléphonez vite au 20-30-95-48, demandez Michaël

Vds console NINTENDO + 2 paddles + 1 joystick + pistolet + 7 jeux (Super Mario III, Megaman III, Double Dragon II, Trojan, Metal Gear, Super Mario Bros I et Duck Hunt). Le tout 2 150 F à débattre. Tél : 64-68-95-65

Echange cartouches NINTENDO : Dragonball contre Isolated Warrior ou Kabuki Quatum Fighter et Faxanadu contre Duck Tales ou Dr Mario. Contactez Emile au 20-51-32-76 à partir de 17 h (de préférence sur Lille).

Vds jeux MEGADRIVE : John Madden American Football et Phantasy Star III. 900 F le lot. Contactez Richard au 69-21-83-95

Vds moniteur monochrome GT65 AMSTRAD. Valeur : 1 000 F, cédé 450 F à débattre. Appelez Sébastien ou Sylvain au 64-08-12-16 (Seine-et-Marne)

Vds cartouches NINTENDO : Iron Sword, Bayou Billy, Zelda I et II pour 300 F pièce ou 1 050 F le lot. Echanges possibles. Appelez Raphaël au 46-67-70-13 (Paris).

Vds SEGA MASTER SYSTEM (TBE, avec boîte d'origine) + 2 paddles + 8 jeux dont Monaco GP et Indiana Jones. Valeur : 2 630 F, vendu 1 350 F. Appelez Benoît au (1) 48-47-09-70

Vds World Games sur MASTER SYSTEM à 200 F. Contactez Laurent au 26-55-33-83

Vds console NINTENDO + joystick advantage + pistolet (zapper) + 8 jeux (Zelda I et II, Double Dragon II...). Le tout cédé 1 990 F. Contactez Clyde Larson au 38-53-98-83 (n'hésitez pas à vous adresser à mon répondeur)

Vds, en TBE, Burai Fighter deluxe (150 F) et Fortress of Fear ou les deux 245 F sur GAME BOY. Sur SEGA MASTER SYSTEM : RC Grand Prix (150 F), California Games (150 F), Chase HQ (150 F), les deux à 245 F ou les 3 pour 350 F. Sur NEC CORE GRAFX : Vigilante (150 F), sur SUPER GRAFX : Darius Plus (245 F) ou les 2 pour 239 F. Contactez-moi au 99-56-72-15 ou écrivez à Damien Lemonnier, Le Pont-Toquet, Saint-Ideuc, 35400 Saint-Malo.

Echange jeu sur SUPERFAMICOM : Pro Soccer contre F-Zero, Actraiser ou autres. Contactez David à Paris au 45-89 35-92

Vds jeux GAME BOY + 5 jeux : Super Mario Land, Double Dragon, Tennis, Tetris et Revenge of the Gator + câble vidéo. Contactez Julien à partir de 18 h. Le tout en très bon état, vendu 1 000 F. Tél. : (1) 34-71-29-75.

A vendre : console SEGA MASTER SYSTEM + 2 paddles + 1 jeu en ROM (Alex Kidd in Miracle World) + 3 jeux (Altered Beast, Kung-Fu Kid et Chase HQ). Prix : 650 F. Tél : 46-26-94-62.

Vds console NINTENDO NES + 5 jeux dont Super Mario Bros III et Simon's Quest. Le tout en très bon état, cédé 1 200 F. D'autre part, j'achète une MEGADRIVE entre 500 F et 700 F. Contactez Cédric au 69-34-86-30 (Essonne).

Vds console NINTENDO + 4 jeux (1 000 F) + NES advantage (200 F). Cherche sur MEGADRIVE : Mickey, Moonwalker, Sonic, Shadow Dancer et Rainbow Island. Tél : 87-63-00-27.

Achète GAME BOY 300 F maximum. Tél : 39-81-94-20 de 18 h à 20 h 30, demandez Karim

Urgent ! Vds SEGA MASTER SYSTEM + control stick + 10 super jeux dont Golden Axe, Double Dragon et Wonderboy III. Valeur réelle : 3 820 F, vendu 2 000 F environ. Appelez Laurent au 56-04-27-32 (Gironde).

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM de 50 F à 200 F (Wonderboy III, Thunder Blade, Alex Kidd...). Contactez Yann au 31-97-37-29 à partir de 18 h 30

Vds manette MEGADRIVE 80 F. Vds SEGA MASTER SYSTEM II encore sous garantie 6 mois + 1 manette. Le tout ayant peu servi, vendu 350 F au lieu de 490 F. Appelez Jean en soirée au 60-03-46-58

A vendre ou à échanger 6 jeux NINTENDO : Mach Rider et Excitebike à 250 F pièce, Tiger Heli à 200 F, Slalom à 150 F, Skate or Die à 300 F et Section Z à 230 F ou contre une MEGADRIVE française + 1 jeu. Téléphonez tous les soirs de 18 h 30 à 20 h au 43-81-37-18

Vds GAME BOY + Tetris + Super Marioland (achetée en juin 91) + écouteurs stéréo + câble link. Prix 600 F. Téléphonez au 41-58-44-34 après 17 h et demandez Antoine

Vds ou échange jeux NINTENDO : Bayou Billy, Rygar, Spy vs Spy, Tortues Ninjas, les Chevaliers du Zodiaque + manette NES max. Tél : 71-05-71-77, demandez Christian.

Vds NINTENDO + 2 paddles + 10 magazines + 7 jeux (SMB1, TMHT, Simon's Quest, Track and Field II, Megaman, Dragonball et Soccer) 1 600 F. Achète SUPERFAMICOM + 3 jeux parmis Final Fight, Super Mario IV, Arthur's Quest, Super Tennis, Zelda III, Goemon Fight, Joe et Mac et Ys III à 2 500 F. Rodolphe Dusseaux, 45, avenue des Perdrix, 93370 Montfermeil. Tél. : 43-30-09-25.

Vous pouvez aussi passer une annonce sur 3615 Player One rubrique PA.

SOS

REPONSES AUX SOS

A peine vient-il de decouvrir *Player One* et la rubrique SOS qu'il nous envoie une liste de jeux multiconsoles. Ce mois-ci, commençons par les jeux NEC CORE GRAFX qu'il a terminés : Ninja Spirit, Adventure Island, Rahio Lepus, New Zeland Story, Jackie Chan, Tripple Battle F-1, Aeroblaster, Overide, Son Son II et Barumba. Sur MASTER SYSTEM, il vient à bout de Moonwalker, Wonderboy I et III, Cyber Shinobi, Indiana Jones, Rastan, Alex Kidd I, II, III et IV, Aztec Adventure, Fantasy Zone, Ninja, Black Belt, Spellcaster, Double Dragon et Y's. Pour terminer, passons à sa liste NINTENDO : Super Mario Bros II, Megaman I, Double Dragon II, Simon's Quest, Pro Wrestling, Castelvania, Rygar et Batman. Adressez toutes vos questions à Olivier Mendes, 85, rue de Cherbourg, 68200 Mulhouse.

Ce mois-ci Fabien frappe très fort. Sa liste de jeux est des plus impressionnantes qui soit. Il a termine les jeux NINTENDO suivants : Track and Field II, Metal Gear, Robot Warrior, Dragonball, Megaman II, Snake Rattle'n Roll, Cobra Triangle, Double Dragon II, Lifeforce, Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Kid Icarus, Section Z, Zelda I, Punch-Out, Icarl Warriors, Rygar, Megaman, Bionic Commando, World Wrestling, Wrath of the Black Manta, Master Chu, Bayou Billy, Bad Dudes, Zelda II, Pro Wrestling, Ghostbusters, Double Dragon, Ice Hockey, Robocop, Rescue the Ambasy Mission, Metroid, Batman, Top Gun, Simon's Quest, Castelvania, Rad Racer et Volley Ball. Sur sa MEGADRIVE, il est venu a bout de Merc, Phantasy Star II et III, Faery Tales, Sword of Vermillion, Super Monaco GP, Hellfire, Valis III, Sonic, Ghouls'n Ghosts, Altered Reast, King's Rounty, Shadow Dancer, Last Battle, Fantasia, Wrestle War, World Cup Italia 90, Streets of Rage, Decap Attach, Thunder Force III, Super Hang-On, Moonwalker et Strider. Envoyez une enveloppe timbrée à Fabien Lecron, 249, chemin Félix-Reynaud, B3500 La-Seyne.

Teddy Boy, Golden Axe, Ghost House, Spy vs Spy, Aztec Adventure, Secret Command, Cyborg Hunter, Ghost Busters, Alien Syndrome, Captain Silver, Rastan, Rampage, Altered Beast, Cloud Master, Time Soldier, The Ninja, My Hero, Kung-Fu Kid, Black Belt, Shinobi, Kenseiden, Double Dragon, Vigilante, F-16 Fighter, Transbot, Choplifter Action Fighter, Power Strike, Astro Warrior, Scramble Spirit, Thunder Blade, R-Type, Space Harrier, Afterburner, Galaxy Force, Romber Raid, Dead Angle, Double Hawk, Golvellius, Lord of the Sward, Spellcaster, Miracle Warrior, Y's, Phantasy Star, Ultima IV, Shangai, Casino Games, Fantazy Zone I, II et III, Psychofox, Wonderboy III, 2illion I et II, Alex Kidd I, II, III et IV, Dynamite Dux, Rocky, Battle Out Run, Chase H.Q, Slap Shot, R C Grand Pria, World Games, California Games, Assault City, Zaxxon 3-D, Golfmania, Castle of Illusion, Moonwalker, Strider, Super Monaco GP, Golden Axe Warrior, Spiderman, Forgotten World, Ace of the Aces, Summer Games et Cyber Shinobi + titres Illisibles. Tels sont les jeux MASTER SYSTEM qu'a terminés Geoffroy. Ce n'est pas tout, il possède également une console NINTENDO et a termine les jeux suivants : Teenage Mutant Hero Turtles, Ghostbusters, Bayou Billy, Duck Tales, Super Mario Bros I et II, Double Dragon I et II, Spy vs Spy, Batman, Dr Mario, Rygar, Megaman I et II, Metroid, Zelda I et II, Kid Icarus, Dragonball, Fester's Quest, Robocop, Paperboy, Snake Rattle'n Roll, Skate or Die, Punch-Out, Soccer, Rad Racer, Adventure of Lolo, Top Gun, Popeye, Cobra Triangle, Solar Jetman, Track & Field II, Tetris, Rubble Robble, Wizzards and Warriors, Bad Dudes, Burai Fighter, Turbo Racing, Solstice, Jack Nicklaus, A Boy and his Blob, Super Spike Volley Ball et Shadowgate. Ce n'est pas fini, on enchaine sur se liste MEGADRIVE : Sonic, Fantasia, Mickey Mouse, Castle of Illusion, Dick Tracy, Dynamite Duck, Super Monaco GP, Centurion, Shadow Dancer, The Revenge of Shinobi, Spiderman, Faery Tales, Might and magic, Fatal Labytinth, Phantasy Star, Cyber Ball, Columns, Afterburner, Golden Axe, Last Battle, Altered Beast, Ghostbusters, Strider et Arrow Flash. Enfin pour terminer, le liste de jeux GAME BOY qu'il a termines : Bugs Runny, Crazy Castle, World Cup, TMHT, Super Mario Land, Dr Mario, Tetris, Gargoyle's Quest et Double Dragon. Envoyez une enveloppe timbrée à Geoffray Amelot, 180, bd Charles-de-Gaulles, 92700 Colombes.

Vexé que son nom ait été écorché, Nicolas revient à la charge avec de nouveaux jeux à ajouter à sa liste publiée dans *Player One* n° 14. Depuis début novembre, il a terminé les jeux suivants sur NINTENDO : Digger, Snake Rattle'n Roll, Batman, Cobra Triangle, Duck Tales, Golf, Iron Sword, Ice Hockey, the Adventure of Lolo, Rescue the Ambasy Mission, Ikari Warrior, et Faxanadu. Concernant la MEGADRIVE, ajoutons Sword of Vermillion, California Games, Zaxxon 3-D, Rocky, the Ninja, Time Soldier, Teddy Boy, Ghouls'n Ghosts, R-Type, Rung-Fu Kid, World Cup Italia 90, James Butter Douglas, Truxton, Streets of Rage, Fire Mustang, Aero Blaster, Heavy Unit et Forgotten World. Sur sa SUPER GRAFX, il a termine Aldyness et Grandzort. Pour terminer, la première apparition de la NEO GEO avec une liste de sia jeux : Blues Journey, Magician Lord, Superstar Baseball, Top Player Golf, League Bowling et Joy Joy Kid. Envoyez vos questions à Nicolas Lapisardi, 84, rue du Dauphiné, 69800 Saint-Priest.

Dans sa lettre non signée, il apporte des réponses spécifiques à certains jeux dont la solution a déja été publiee. Voici néanmoins sa liste de jeux Master System n'ayant plus de secrets pour lui : Alex Kidd in Miracle World, Black Belt, Rastan, Shinobi et Double Dragon. Pour toute question, appelez le 43-31-84-65.

LA REPONSE DU MOIS

Voici la troisième remise à jour de sa liste de jeux que Frédéric termine. Une telle fidélité à la rubrique SOS lui vaudra d'être abonné à Player One dès ce mois-ci. A Super Mario Bros I et II, Double Dragon II, Burai Fighter, Rad Racer, Batman, Kung-Fu et Bad Dudes, viennent s'ajouter Tetris, Captain Skyhawk et Dragon Ninja. Sur GAME BOY, il répond à tous vos SOS concernant Tetris, Alleway, Solar Stricker, Super Mario Land, Double Dragon, Bugs Bunny, Gargoyle's Quest, TMHT, Duck Tales, Nemesis, Burai Fighter Deluxe, Kung-Fu Master, the Revenge of Gator, Baloon Kid, Dead Heat Scramble et Batman. Robocop et TMHT sur NES, ainsi que Contra, Mickey, Megaman sur Game Boy, devraient être terminés sous peu. Pour tout SOS, appelez Frédéric Joannerod au 81-89-43-19 de 18 h à 22 h ou envoyez-lui une enveloppe timbrée au 4, rue du Ruisseau, 25160 Oye-et-Pallet.

Jeremy s'offre de repondre à tous ceux qui rencontreraient le moindre problème sur les jeux NINTENDO suivants : Super Mario Bros I et II, Megaman II, Super Spike Volley Ball, Double Dragon II, Zelda II, Simon's Quest, Duck Tales, Probotector, Rad Gravity, Teenage Mutant Hero Turtles, Life Force, Dragonball, Kung-Fu, Punch-Out, Wizzards and Warriors, Batman, Rad Racer, Skate or Die et Track & Field. Ce n'est pas tout. Il possède également une Megadrive, sur laquelle il a terminé pas mal de jeux. Il sagit de : Mickey Mouse, Sonic, Streets of Rage, Shadow Dancer, Street Smart, Moonwalker, Altered Beast, World Cup Italia, Alien Storm et Mystic Defender et enfin, pour finir, Shinobi sur Sega Master System. Contactez Jérémy Antoin par télé-

phone au 37-36-21-78, ou par courrier au 16, rue du Bout-du-Val, 28300 Leves.

Avis à tous les Megadrive maniacs se heurtant aux jeux listés ci-dessous. Grégoire s'engage à répondre à toute personne le contactant au (1) 45-26-27-55 à partir de 18 h. Il a terminé Allen Storm, Sonic, Shadow Dancer, Streets of Rage, Super Shinobi, Wonderboy III, Altered Beast, Castle of Illusion et Spiderman.

Jean-Charles peut répondre à toutes vos questions concernant Sonic, Ghouls'n Ghost, Revenge of Shinobi et Castle of Illusion sur MEGADRIVE et sur sa MASTER SYSTEM. Il a terminé Alex Kidd in Shinobi World, Indiana Jones, Wonderboy III, Alex Kidd in Miracle World, Kung-Fu Kid, California Games, Mickey Mouse, Double Dragon et Golden Axe Warrior. Adressez vos SOS à Jean-Charles Guille, hôpital marin, route de la Corniche, 64700 Hendaye.

C'est d'Afrique que nous vient la liste de jeux suivante. Franck peut répondre à toutes vos questions se rapportant à Mickey Mouse, Spiderman, Sonic, Fantasia, Ghouls'n Ghost, D.J. Boy, Moonwalker, Batman, Shadow Dancer, Golden Axe, Thunder Force III, Revenge of Shinobi et Mystic Defender sur MEGADRIVE japonaise. Ecrivez à Franck Yvy Sandro, c/o Mr Watchou Moise, BP : 943, Franceville, GABON.

C'est à deux jeux GAME BOY que peut répondre Pierre. Il a terminé Duck Tales et the Fall of the Foot Clan. Pour tout contact, adressez une bafouille à Pierre Gaultier, 29, rue Eugène-Jacquet, bât I, 59200 LILLE.

Un problème dans Batman ou Metal Gear sur NINTENDO ? N'hésitez pas à appeler Cyberman. Il vous révélera tous ses trucs au 75-45-23-64, précéde du 16 pour Paris.

Alex Kidd in Shinobi World (MASTER SYSTEM)

Joska Ier, roi de toutes les galaxies, informe que les Terriens possédant Alex Kidd in Shinobi World n'ont plus de souci à se faire. En appelant el señor Joska au 47-92-09-99, il vous sera révélé toutes les astuces, l'emplacement des passages secrets et les tactiques pour finir le jeu. A bientôt peuple terrien.

Bad Dudes (NINTENDO)

Comment venir à bout du monstre de fin du niveau 4 ? La réponse nous a été envoyée par Pablo. Avant l'apparition du boss, sautez sur la plate-forme du haut . Lorsqu'il fera mine de s'approcher de vous, du bord de la plate-forme, arrosez-la de coups de pied. A chacun de ses sauts, il se prendra les dommages sans que vous ne vous exposiez inutilement.

Solstice (NINTENDO)

La technique qui permet de s'emparer des bottes magiques est simple. Dans le cas présent, la réflexion se substitue à l'aventure. Il faut poser le bloc de pierre sur la tête du monstre, et sauter dessus. Le bestiau vous servira de moyen de locomotion pour éviter les piques. Il est à noter que cette technique peut être employée dans de nombreux cas similaires.

Double Dragon (NINTENDO)

Benjamin pensait se heurter à l'avant-dernier monstre du jeu. A un monstre près, c'est bien le cas. Chris assure que l'épée de feu est la seule arme vraiment efficace contre lui. Lorsqu'il s'approche, il faut sauter en frappant vers le bas. Au passage, dommage que Chris n'ait pas indiqué ses coordonnées dans sa lettre, il s'offrait de répondre à une bonne soixantaine de jeux...

Phantasy Star (MASTER SYSTEM)

En se rendant chez le gouverneur après avoir tué Lassic, Romaric tombe dans une trappe pour se retrouver dans un nouveau labyrinthe. Peu de temps après, il tombe de nouveau dans une trappe et se retrouve à tourner en rond. Que doit-il faire ? D'autre part, la flûte reste un objet bien mystérieux sur lequel il n'arrive pas à mettre la main. Dernière question, il aimerait connaître l'utilité du cristal. Si vous connaissez la réponse, plus d'hésitation, composez le (1) 60-14-73-81.

SOS

Lord of the Sword (MASTER SYSTEM)

Fred s'est lancé dans la quête de Lord of the Sword. Malheureusement pour lui, il se heurte au quatrième boss qui hante le château de l'Elder (l'espèce d'arlequin). Y a-t-il une technique de combat spécifique contre ce monstre ?

Zelda II (NINTENDO)

Nicolas recherche désespérément le sort « faery ». Il sait qu'il doit le chercher dans la ville de Mido, mais, malgré cela, il ne l'a toujours pas trouvé.

Cyborg Hunter (MASTER SYSTEM)

Michel s'est lancé dans l'aventure sûr de lui. Malheureusement, au niveau 2, il se heurte à une barrière électrique qui l'empêche de progresser. Qui saura lui indiquer la marche à suivre pour la neutraliser ? Envoyez votre réponse à Michel Vincent, 30, rue Descartes, 60100 Creil.

H Type (GAME-BOY)

Au cours de sa progression, Joël se fait systématiquement réduire en miettes dans le champ de météorites. Y a-t-il une astuce permettant d'en venir à bout ?

Megaman I (NINTENDO)

Il est presque à la fin du jeu, mais ses nerfs lâchent ! Au niveau du docteur Wily, Mohamed se fait latter par l'énorme monstre jaune. Comment peut-il s'en débarrasser pour, enfin, rencontrer le savant fou ?

Megaman II (NINTENDO)

Après Megaman I, c'est le second qui est à l'honneur. Henri se heurte à la dernière phase du jeu. Comment doit-il s'y prendre pour venir à bout de l'infâme Docteur Wily ?

Cyber Shinobi (MATSER SYSTEM)

Monnir on the moon lance un appel désespéré. Il arrive régulièrement au dernier niveau du jeu, mais se fait littéralement lyncher à chaque fois. Quelqu'un aurait-il une technique de combat à lui révéler ?

Road Rash (MEGADRIVE)

C'est plus une information qu'une aide de jeu que souhaiterait obtenir J-P. Existe-t-il un moyen pour se débarrasser du motard policier ou doit-on systématiquement se faire em... en le doublant?

Zelda II (NINTENDO)

Claude sait que pour obtenir le marteau, il doit d'abord rencontrer BAGU. Le hic, c'est qu'il ne sait pas où le rencontrer.

Iron Sword (NINTENDO)

C'est dès le premier monde que Jean-Patrick rencontre un problème qui lui semble insurmontable. Lorsqu'il arrive dans les nuages, la route à suivre lui paraît hors de portée.

Black Belt (MASTER SYSTEM)

Ce jeu revient assez régulièrement dans vos SOS. Cette fois, Sébastien voudrait savoir la technique à employer pour se débarrasser de Dni et Rita.

Castle of Illusion (MASTER SYSTEM)

Arrivée au terme du monde forestier, Sophie ne sait pas comment vaincre le maître de l'illusion. Envoyez votre réponse à Sophie Diller, 1, rue Victor-Hugo, 56400 Le-Bono.

Phantasy Star (MASTER SYSTEM)

Pour la suite de sa quête, il manque à David l'hovercraft. Qui pourrait lui donner des indications géographiques ?

Duck Tales (GAME BOY)

Dans la région amazonienne, Hadrien se retrouve bloqué dans une pièce dans laquelle on lui demande 3 0000 dollars. Bien qu'il accepte de payer, rien ne se passe.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

L'ARCADE DEPAS

Salut à tous.
Une rubrique arcade très spéciale pour ce numéro, en effet, en décembre dernier, se tenait l'Amusexpo 91, qui est plus connue comme étant le salon de l'Arcade. C'est en quelque sorte comme si les jeux étaient sortis plusieurs mois à l'avance. Voici pour vous tout ce que j'ai pu y dénicher.

Captain Commando matez les graphismes

Comme les stands étaient tenus par les distributeurs des jeux en France, et que leurs noms ne vous diraient rien, j'ai préféré regrouper les jeux par marques, qui elles vous sont nettement plus familières.

AH QUE COUCOU !

On commence par la plus connue des marques non japonaises, j'ai nommé **Atari Games**. Cette année, Atari s'est surtout fait remarqué par son jeu de tir byper interactif, à base de disque laser, nommé **Mad Dog Mac Cree**. Eh bien voici arrivé le prochain épisode d'une série que je suppose longue. L'action se déroule à l'époque de la prohibition, vous y tenez le rôle d'un des incorruptibles contre un gang semant la terreur dans la ville. Bien sûr, vous avez toujours votre flingue (en vrai) à vos côtés et vous tirez toujours sur un écran vidéo où passent de vraies scènes filmées. Son nom : **Who Shot Johnny Rock**. Autre nouveauté impressionnante d'Atari Games, **Steel Talons** vous met aux commandes d'un bélico de l'armée US, et c'est peut-être le premier jeu d'arcade qui soit un véritable simulateur de vol.

AH QUE C'EST BEAU

Et maintenant, attention les yeux, voici les prochains jeux **Capcom**. **Captain Commando** met en scène un groupe de superhéros inventés par la marque (au fait, savez-vous que Capcom veut dire Captain Commando ?), et le tout ressemble fortement à **Final Fight**. C'est le même système de jeu mais avec des héros différents et pleins de nouveaux coups. Comme en plus c'est beau comme un Capcom, les fans de Final Fight vont être servis. Dans un tout autre genre, **Block Block** est un... casse-briques, et quand c'est cette fabuleuse marque qui le fait, on peut dire que c'est de qualité. C'est bien simple, c'est le meilleur depuis **Arkanoïd**. Passons à **Data East** maintenant. **Captain America And The Avengers** met en scène la célèbre équipe de superhéros des Vengeurs, le tout dans un beat'em up débridé où les pouvoirs de nos amis sont mis à bien rude épreuve. Les graphismes sont superbes et respectent l'univers Marvel. **Tumblepop** est un jeu dans la lignée des **Bubble Bobble** où deux amis armés d'aspirateurs doivent attraper des morts-vivants avant de les projeter sur leurs ennemis.

AH QUE LA SUITE

Chez **Konami**, **Vendetta** est plus connu au Japon sous le nom de **Crime Fighter II**. C'est un bon beat'em up bourré d'humour. On peut latter les ennemis quand ils sont à terre ou leur filer des coups de pied bien placés. **Sunset Riders** nous mène au Far-West affronter toutes sortes de hors-la-loi Alors, les accrocs de Lucky Luke ou autre Clint Eastwood, à vos Colts. Tiens une marque peu connue, mais le jeu lui l'est vraiment. La marque, c'est **Leland** et le jeu c'est **Dragon's Lair II : Time Warp**. Oui, vous avez bien lu, Daphnée est une fois de plus enlevée et Dirk est de retour pour la

Dans Terminator 2 tout est a base d'Images digit

TELEX . . . TELEX . . . TELEX . . . TELEX . . . TELE

- Les consoles débarquent dans les salles. Après la MVS de SNK, voici le Tour Vision
er et prévoit de sortir le Nintendo Super System basé sur la... Super NES. Passons
genre avec des monstres de fin de niveau. Dernière minute : le R360 est là et c'est du cô

SSE LES BORNES

délivrer. C'est toujours en dessin animé et c'est toujours aussi bon. Encore un titre connu : **Terminator II** de **Midway** arrive et est tout en images numérisées du plus bel effet pour un jeu du style **Operation Wolf**. Autre morceau de bravoure, **Starblade** de **Namco** nous met aux commandes d'un Spyder de *Star Wars* (déjà, ça commence fort), c'est tout en 3D formes pleines, et l'on a franchement l'impression d'être dans l'espace, c'est hallucinant et beau.

AH QUE C'EST BON

Tiens, voilà **Sega**, le spécialiste des grosses bornes. Et ils ont mis le paquet avec l'attraction du salon, j'ai nommé le **R360**. Vous savez, cette grosse roue qui tourne dans tous les sens et vous met la tête en bas et le cœur de travers. Eh bien la voilà qui arrive sur notre sol, et je peux même vous dire qu'une salle parisienne l'a achetée pendant ce salon. Aaaargh ! Vivement qu'ils l'installent pour que j'en refasse une petite. **Spiderman** est le deuxième jeu 32 bits existant et met aux prises ce cher « tête de toile » face aux hordes du Caïd, c'est à la fois beat'em up et plate-forme et c'est très très bien fait. Là, je vais en voir qui vont s'écrouler : **Rad Rally** n'est autre que la suite de **Rad Mobile** (dis, pourquoi tu tousses ?), on n'y voit plus Sonic, mais on peut jouer à deux. Vous vous rappeler la fameuse course de chariots d'*Indy et le Temple Maudit*. Eh bien, **Rail Chase** reprend le même principe, tout en 3D et c'est fabuleux. Maintenant au tour de **SNK**, vous voulez savoir ce qui va bientôt sortir sur la MVS (donc sur la Neo Geo) ? **Eight Man** vous met dans la peau d'un robot, et c'est un bon beat shoot'em up (cherchez pas, je viens d'inventer le terme). **Fatal Fury** est carrément un repompage absolu de **Street Fighter II**, mais comme il est digne de son modèle je ne lui en voudrais pas. Quant à **Robo Army** c'est encore un bon beat shoot'em up.

AH QUE BIENTOT FIN!

Enfin pour la dernière ligne droite (ouf), voici venir un autre géant de l'arcade : **Taito**. Je dois dire que les nouveautés de cette marque sont hallucinantes, que se soit **Blade Master** (digne suite de **Rastao Saga**) ou **Metal Black** (un méga shoot'em up qui renvoie R-Type chez sa mère), ces deux jeux bénéficient d'une réalisation exceptionnelle où un max de déformations d'écran sont utilisées. Voilà c'est fini pour l'Amusexpo 91, rendez-vous dans un mois pour une rubrique traditionnelle ■

Wonder Fra fou du R360

Grâce à Starblade, le voyage spatial est pour toutes les bourses

Le Tour Vision permet de jouer à 4 jeux NEC

Fatal Fury ou Street Fighter 2 ?

X. . . TELEX. . . TELEX. . . TELEX. . . TELEX. . .

e NEC avec quatre jeux proposés. De son côté Nintendo ne veut pas se laisser distan-
aux plaques, euh à la plaque. Ghox de Toaplan est un casse-briques qui renouvelle le
é de Châtelet-Les-Halles.

Connaissez-vous les *Chroniques de la lune noire* ? Si oui, vous savez déjà qu'il s'agit d'une des meilleures sagas de la BD d'Heroic Fantasy publiées actuellement. Sinon, lisez les lignes qui suivent où *Player One* a le plaisir de vous présenter Olivier Ledroit, le dessinateur qui créa avec François Froideval, scénariste, cette épopée de fer et de feu !

Les fans d'Heroic Fantasy ont immédiatement plébiscité les *Chroniques*. Ce n'est à vrai dire que de leur côté qu'on retrouve dans les trois tomes déjà parus les éléments classiques de cette branche de la fantastique : univers médiévaux où les lois des prétendus vrai, gnolles (un mélange de sorcières, arrêtez-moi immédiatement et bien vite, toute une population de trolls, gobelins, elles, succubes, guerriers valeureux, dragons... Bref, le bonheur pour les fans addicts de Tolkien, de Donjons et Dragons et de Dragon's Lair ! Les fleurs pour leurs allumés. Toutefois, rien n'invente, rien vraiment romantique, les autres ne trouvent trop à mon goût dans les cadres habituels de l'HF, peut-être à cause de leur jeunesse (Ledroit a commencé à dessiner les *Chroniques* à dix-huit ans !). Néanmoins, ces *Chroniques* avaient de quoi éveiller l'attention des fans de BD en général : Ledroit s'y affirmait déjà comme un des auteurs à surveiller de très, très près. Il osait ce qu'on ne voit pas dans 99 % des comics. Prenez un [illegible] de base, un beau signe [illegible] : les batailles où de [illegible] s'affronter des milliers de [illegible] assoiffés de sang (Ber[illegible] !) ne comportent en fait qu'une [illegible] douzaine de pékins [illegible]. Déception [illegible] ? Dans les *Chroniques*, les [illegible] chers chevaliers sont [illegible] Wo[illegible] Bref, ou présentant un [illegible] bonnet [illegible] à Venise [illegible] il qu'se faire [illegible] *La Marque des démons* (le tome 3 des *Chroniques*) qui vient de sortir. Cette série [illegible] quelque chose. Ledroit y affine [illegible] comme un des meilleurs dessinateurs

français [illegible] de la page d'un jeune homme de 22 ans (il pourrait être un des [illegible]). De son côté, Froideval a incorporé des touches d'humour bienvenues et développe son univers. De quoi convaincre ceux que l'Heroic Fantasy rebute ! Pour en savoir plus, *Player One* a donc dépêché [illegible] Fantasy (Une A[illegible] [illegible] moi !) à la rencontre d'Olivier Ledroit pour en savoir [illegible]

plus [illegible] Chroniques de la [illegible]

EMEUTE

[illegible] Bien sûr, [illegible], puis passe à l'encrage [illegible] soulier [illegible] dessin à [illegible] signature, h[illegible] [illegible] près de ch[illegible] pas :

Trois jours avant

Un album signé par Charles Villoutreix qui avait eu le privilège de faire le portrait de Sam Player pour la couverture de notre troisième numéro, si mes souvenirs sont bons. Ça se passe dans la France profonde du XVIIe siècle, en pleine épidémie de peste. Ed Zenda

INFOS Notez sur vos agendas que le prochain Festival de la BD d'Angoulême aura lieu les 25 et 26 janvier. Au programme : Expos Gotlib (il préside le jury cette année) et avenir des comics américains par J.-P. Dionnet, entre autres. Il devrait y avoir des tonnes d'exposants américains dont Marvel,

vous pourriez repartir avec un portrait inédit de la succube (sexy) [illegible] un troll bien [illegible]. Player One attend sur [illegible] la fête pour [illegible] auteur devant [illegible] afin de satisfaire [illegible] de l'interview. [illegible] quatre heures et [illegible] pour la toile [illegible] répondre à nos questions. [illegible] mieux.

INTERVIEW

Player One : [illegible] BD quand tu étais [illegible]

Olivier Ledroit : J'aimais un peu [illegible], Tintin, Tarzan, des BD [illegible]

P.O. : *[illegible] quoi ! [illegible] à faire de la BD [illegible]*

O.L. : [illegible] un peu par [illegible]. J'ai [illegible] du hot-lot dans [illegible] de jeux de rôle [illegible] Froideval. On a parlé [illegible] idée des *Chroniques*. [illegible] cette époque, les éditions [illegible] étaient [illegible] créées. Ils ont tout de suite accepté.

P.O. : *[illegible] n'était pas un peu impressionnant de commencer un album seulement dix-huit ans ?*

O.L. : Si. J'avais un peu le trac. [illegible]

P.O. : *Et, dès le départ, tu voulais [illegible] un album d'HF ?*

O.L. : À vrai dire, ce n'est pas [illegible] mon univers. Je voulais faire des illustrations de livre pour enfants. C'est ce que je suis en train de préparer pour *Alice au pays des merveilles*. Mais rien n'est sûr quant à la parution [illegible] à l'éditeur. Par contre, j'ai commencé un album d'illustrations des personnages du folklore européen — les Korrigans de Bretagne, par exemple — qui [illegible] au printemps chez [illegible]. Olivier me montre [illegible] des destins [illegible] réalisés [illegible] [illegible] d'Alane [illegible] (attention, je parle de [illegible] qui [illegible] certes [illegible]).

P.O. : *[illegible]*

O.L. : [illegible] originaire de Sainte-Marie.

P.O. : *Tes scripts de Froideval sont-ils très, très détaillés ? Es-tu libre de dessiner les personnages comme tu le veux ?*

O.L. : On n'est jamais trop libre ! Les scripts sont assez détaillés mais j'arrive à mettre en image d'une façon qui me plaît.

P.O. : *Combien de temps te faut-il pour dessiner un album ?*

O.L. : Un an et quelques mois.

P.O. : *Qu'est-ce que tu fais en dehors de ça ?*

O.L. : Je peins un peu. Sinon, rien de particulier.

P.O. : *Penses-tu écrire un jour une BD seul ?*

O.L. : Oui, mais pas tout de suite.

P.O. : *Tu te sens proche des fans ?*

O.L. : Oui. Je vois souvent dans les dédicaces des fans de Donjons et Dragons qui viennent pour me poser des tas de questions. Ça me fatigue un peu (rires), car je n'en suis pas spécialement fan.

P.O. : *Mais, quand ça, je crois que je suis [illegible] des lecteurs.*

P.O. : *C'est vrai, l'a vu le jour de la dédicace ! Quels sont tes projets ?*

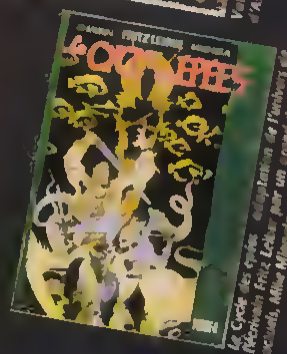
O.L. : Eh bien, il y a donc ces deux bouquins d'illustrations et peut-être un projet avec Pat Mills, le scénariste de *Slaine*. Il m'avait demandé de dessiner cette série, mais j'ai préféré m'abstenir, car je travaille déjà sur des albums d'Heroic Fantasy. J'ai une idée d'album qui se passerait au XIX siècle ou d'un truc genre Cyberpunk. Je préfère ne pas prévoir trop à l'avance !

Player One vous recommande donc les *Chroniques de la lune noire* de Ledroit et Froideval publiées par Zenda. Notez aussi, amis des princesses esseulées et des guerriers puissants, que Zenda édite aussi d'autres séries d'Heroic Fantasy (ou assimilés) dignes de figurer dans vos bibliothèques de JBC (Jeunes Barbares Cultivés) : *Slaine*, *Le Cycle des épées*, *Valhalla* et l'inénarrable Groo de Sergio Aragones, le héros le plus stupide de toute l'histoire de l'humanité. Faudra qu'on vous en parle un jour de ce Groo... ■

Ino Ata

Slaine. Savez-vous que Pat Mills a été [illegible] chez les Celtes ?

Valhalla. Pour certains, l'univers de l'Antarctique. Par Peter Madison.



Le Cycle des épées. Adaptation de l'univers de Michael Moorcock par un grand du comics, Mike Mignola.

Adios Palomita

Restons dans la BD avec *Adios Palomita* un western illustré par Fabrice Lamy (couverture de *Player 9* !) et co-scénarisé par Olivier Vatine, dessinateur d'*Aqua Blue* et premier illustrateur au monde à avoir pu approcher Sam Player pour lui tirer le portrait ! Palomita plaira à tous les fans de westerns en général et plus particulièrement aux accros des films de Sergio Leone. Recommandé ! Nous avons rencontré Lamy pour en savoir plus... - J'ai 26 ans. Je dessinais déjà quand j'avais quatre ans. Je passe mon temps entre la Belgique et la Normandie. Avant Palomita, j'ai dessiné plusieurs westerns qui cherchent encore un éditeur ! J'ai présenté à Vatine un western. Il avait un scénario prêt et en a tout de suite commencé. J'ai vu un film de Leone quand j'avais quatorze ans. Ça m'a complètement subjugué ! Le western, c'est la grande évasion, le grand air, le Mexique... En Bd, j'aime Pratt (*Corto Maltese*), Frazetta (couvertures de Conan chez Ai Lu), Giraud (*Blueberry*)... Pour les westerns de cinéma, c'est Cimino (*La Porte du Paradis*), Leone (*Le Bon, la Brute et le Truand*) et Howard Hawks (*Rio Bravo*)... Je suis en train de travailler sur la suite de Palomita, qui comportera des attaques de trains. Je ne suis pas encore allé en Amérique. On espère que vous serez nombreux à acheter Palomita pour que Fabrice puisse dessiner attablé sur une mesa en Arizona ! Vamos ! Publié aux Ed. Delcourt.

D.C. et Dark Horse. On y attend Matt Groening (Simpsons) et Charles Burns (El Borbah). Soyez-y ! De même c'est du 11 au 19 janvier qu'aura lieu le Festival d'Avoriaz 92 avec, entre autres, *Addams Family* (le film !) et peut-être le nouveau film de Wes Craven : *People Under the Stairs*.

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BATMAN
3. SUPER MARIO 2
4. DOUBLE DRAGON
5. SUPER MARIO
6. DUCK TALES
7. GREMLINS 2
8. ADVENTURE OF LINK
9. ROBOCOP
10. HERO TURTLES

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC
2. MICKEY
3. MOONWALKER
4. SHADOW DANCER
5. SUPER MONACO GP
6. WORLD CUP ITALIA
7. SHINOBI
8. GHOULS'N GHOSTS
9. SPIDERMAN
10. ALEX KIDD IV

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC
2. QUACKSHOT
3. MICKEY MOUSE
4. MOONWALKER
5. SUPER MONACO GP
6. STREETS OF RAGE
7. SHINOBI
8. TOE JAM AND EARL
9. SHINING IN THE DARKNESS
10. E.A. HOCKEY

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIOLAND
2. DUCK TALES
3. HERO TURTLES
4. ROBOCOP
5. GARGOYLE'S QUEST
6. GREMLINS 2
7. R-TYPE
8. DR MARIO
9. BATMAN
10. CASTLEVANIA

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. DORAMON II
2. HIT THE ICE
3. PC KID II
4. TIME CRUISE II
5. RAIDEN
6. 1941 (SGX)
7. FINAL MATCH TENNIS
8. DRAGON EGG
9. SPRIGGAN (CD)
10. F1 CIRCUS 91

MISSION: IMPOSSIBLE™

Voici votre mission.
A vous de l'assumer!

Des terroristes se sont emparés avec violence du génial Docteur «O» et de son système de défense commandé par ordinateur. Ils menacent à présent d'anéantir le monde entier. Vous devez les en empêcher à l'aide de vos trois agent secrets, par n'importe quel moyen: en hélicoptère, en bateau à moteur et avec des voitures rapides, dans les Alpes, à Chypre, dans les rues de Moscou et sur les canaux de Venise.

Mission: Impossible: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo. Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Top Gun – The Second Mission. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
Des jeux passionnants

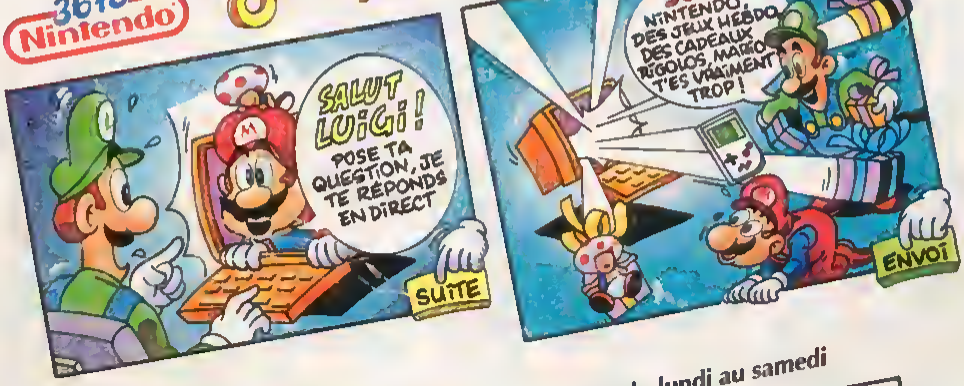
© 1990 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Mission: Impossible is a trademark of Paramount Pictures. PALCOM Software Corporation Authorized User. PALCOM and PALMCOMGAMES are registered trademarks of PALMCOM Software Corporation. Underlying Source Code © 1990 PALMCOM Software Corporation. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo !

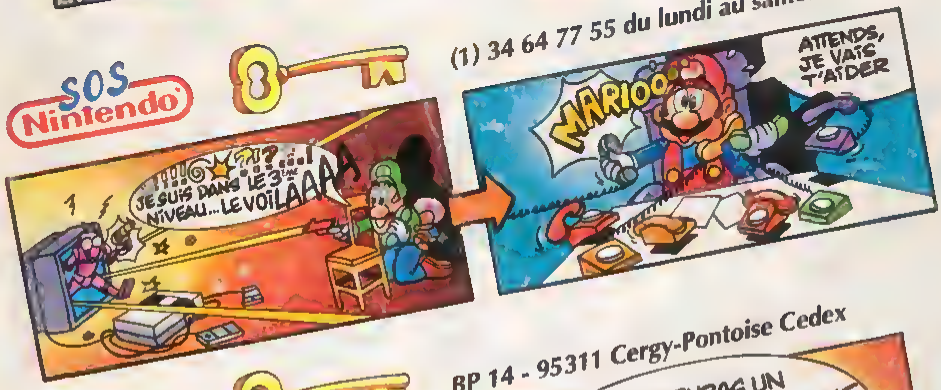
3615 Nintendo

Minitel 3615 NINTENDO



SOS Nintendo

(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi



Club Nintendo

BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex

Nintendo

à très bientôt !